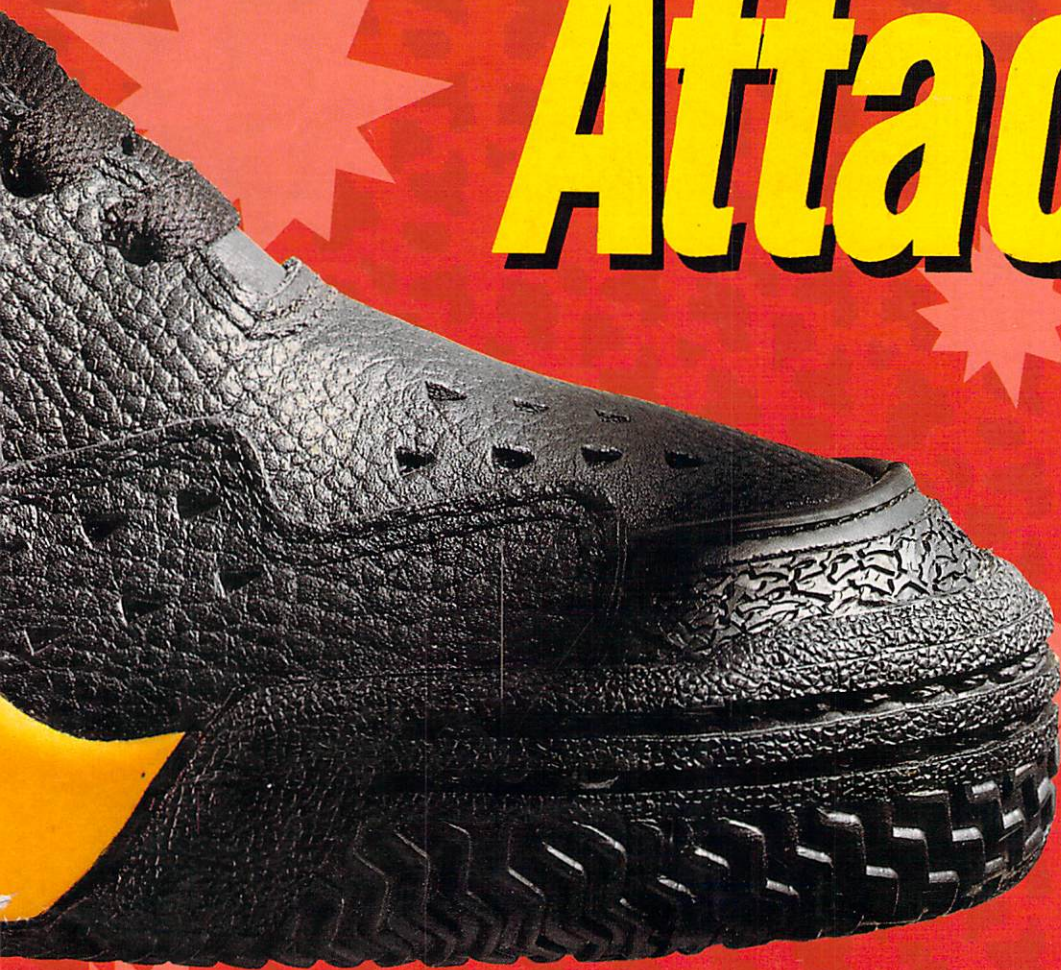
WORLDSIDE
AKTTOM
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES

Mova suas tropas! Attack!
DHARMA
+
DHARMA
EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

SNES

SECRET OF MANA

Um jogaço de RPG, que promete enlouquecer a galera. Dá para jogar com até três pessoas simultaneamente, como num RPG de livro

MEGA

ETERNAL CHAMPIONS

A Sega lança um game de luta superoriginal: personagens loucos, cenários mágicos e jogabilidade de primeira

SEGA CD, SNES E NES

CLIFFHANGER

Em três versões, um game de ação inspirado no filme com Silvester Stallone. A versão CD está demais: um inferno no gelo!

MASTER

STAR WARS ULTIMATE SOCCER

Dois games da hora pra você debulhar

SHOTS

• A NEC também ataca de 32 bits • Imagens e detalhes do superconsole da Sony • Sega testa sua TV a cabo no Japão

SUPER NES

Secret of Mana	10
Soldiers of Fortune	12
Cliffhanger	14
Pantera Cor-de-Rosa	15
Total Carnage	16
Beethoven 2	17
Pac-Attack	17
NHL 94	18
NHL Stanley Cup	18
Dicas	18

MEGA DRIVE

Eternal Champions	22
A Bela e a Fera: Roar of the Beast	24
A Bela e a Fera: Belle's Quest	25
CD Cliffhanger	26
CD AH3 Thunderstrike	26
CD Monkey Island	27
CD Mad Dog Mc Cree	28
Dr Robotnik's Mean Bean Machine	28
Stimpy's Invention	29
Dicas	29

MASTER SYSTEM

Star Wars	30
Ultimate Soccer	31

NINTENDO

Cliffhanger	32

PC

Alone in the Dark	34

ARCADES

Show de Novidades	36
Mortal Kombat 2	37

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF AÇÃO GAMES 1

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

SOS	*Tirando as dúvidas*	5
CARTAS	*O espaço do leitor*	5
SHOTS	*O videogame pelo mundo*	6
AÇÃO GAMES CLUBE	*Fazendo negócios*	33
PRÓXIMA EDIÇÃO	*O que vai rolar no nº 52*	38

MORTAL KOMBAT (Master)

Não consigo executar o mortal do Liu Kang. Help!!!

THALES NOGUEIRA
Ribeirão Vermelho, MG

Não se desespere, amigão. Dê uma volta completa no Direcional, começando e acabando na direita. Trocando em miúdos: → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ →. Sacou?

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE (SNES)

Queridos amigos da AÇÃO GAMES, estava jogando este game (modo campeonato) e cheguei em terceiro na prova da África do Sul. Só que na hora em que os resultados apareceram na tela, meu nome pintou em nono. O que aconteceu?

CARLOS HENRIQUE MUNIZ GONÇALVES
Itajubá, MG

Relaxe, CarLos Henrique. O jogo não "roubou". Você ficou em terceiro na corrida da África do Sul e em nono no campeonato. São duas coisas diferentes.

FATAL FURY (Mega)

Por favor, daria para vocês me ensinarem a fazer as magias de todos os lutadores? Parabéns pela revista.

PAULO HENRIQUE SALLES DE CARVALHO
Belo Horizonte, MG

Valeu pelos elogios, Paulo. Anote as magias dos três principais lutadores do game. Terry Bogard: ↓ ↘ → + A
Andy Bogard: ↓ ↙ ← + A
Joe Higashi: ← ↙ ↓ ↘ →+ A
Para saber tudo a respeito deste jogaço de luta, dê uma olhadinha na matéria que publicamos na edição 33.

MORTAL KOMBAT (Mega)

Como jogar com o Reptile? Já tentei dar dois perfects e o mortal na fase "The Pit" e nada. O meu cartucho é original. Obrigado.

ROBERTO SATO SIMÕES
São Paulo, SP

Antes de mais nada, não dá pra jogar COM o Reptile. Você pode jogar CONTRA o ninja verde, mas não com ele. Isso só vai ser possível em Mortal Kombat 2... Agora, se o lance é enfrentar o carinha, faça o seguinte. Na segunda tela cinza (Start/ Options), digite ↓ ↑ ← ←, A, → e ↓. Ligue o Flag 3, lute no "The Pit", dê dois perfects e um mortal. Se você fizer tudo isto direitinho, Reptile aparecerá para tentar acabar com a sua festa.

ALADDIN (SNES)

Como faço para passar pelo primeiro chefão? E a última fase? Já tenho as passwords mas não consigo zerar o game.

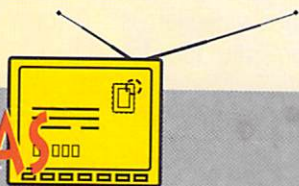
LEONARDO NUNES DE OLIVEIRA
Taguatinga, DF

Dezenas de leitores escreveram e outros tantos ligaram aqui pra redação perguntando a mesma coisa: como acabar com o primeiro chefão de Aladdin? O problema é um só, moçada. O cartucho pirata que circula por aí apresenta falhas de programação. Resultado: não dá pra derrotar o primeiro chefe. As passwords funcionam, mas não dá pra detonar a última fase. Tá vendo o que rola com cartuchos piratas? A solução é descolar um cart original. Daí sim vai dar pra passar pelo primeiro chefe e até pra zerar este game divertido.

TARTARUGAS NINJA 3 (Nintendo)

Comecei a debulhar este game há pouco tempo e gostaria de saber alguma dica legal. Valeu!

ROBERTH T. HELLMAN
Curitiba, PR

OK, senhor Roberth. Aqui vai uma dica esperta para seleção de fases, escolha de nível de dificuldade e até sete vidas logo de cara. Na tela de apresentação, digite a seguinte seqüência: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, A, B e Start. Daí é só mandar ver.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

REALITY

O Reality será de cartuchos ou de CD-ROM? Ele será compatível com o SNES? Ja lançaram o game Mega Man X? A propósito, adorei a matéria sobre Sherlock Homes Consulting Dectetive, de dezembro. Continuem escrevendo sobre jogos de CD-ROM para PC.

PÉRSIO PUCCI
São Paulo, SP

Caro Pérsio, até janeiro, a Nintendo não havia informado se o Reality rodará CDs ou cartuchos e também se ele será ou não compatível com o SNES. Mega Man X saiu em dezembro nos States e, quando esta edição estiver nas bancas, já estaremos nos deliciando com esse espertíssimo herói da Capcom. E fique frio: daremos outros jogos para PC em CD-ROM.

FANÁTICO É POUCO

Queria saber se Daniel Pessina, que faz o Johnny Cage do Mortal Kombat, já fez algum filme e se vocês podem me mandar uma foto dele? E por que o Mortal do Mega está demorando a chegar no Rio?

BRUNO STARRETO
Rio de Janeiro, RJ

Pôxa Bruno, isso é que é gostar do Mortal Kombat! Não conhecíamos o lutador Daniel Pessina até aparecer na producão do game. E o pessoal da Set (revista da Editora Azul especializada em cinema) também não conhece o cara. Se já fez algum filme, o tal Pessina foi dublê ou fez uma ponta. Mas pra matar sua curiosidade, aí vai uma foto dele. Quanto ao cart de Mortal Kombat, o problema deve ser resolvido logo, logo. A Tec Toy lançará o game na primeira quinzena de fevereiro. Antes tarde do que nunca...

O ator Daniel Pessina

GAME GEAR

Gostaria que vocês reservassem uma parte da revista para lançamentos do Game Gear. Sairá Street Fighter 2 para GG? Já existe Mortal Kombat para GG?

FÁBIO PERES MONTARROIOS
São Paulo, SP

Caro Fábio, nós interrompemos a seção de jogos debulhados de GG por vários motivos, mas o principal é que as versões para Game Gear são as mesmas do Master System e a maior parte da moçada usa o adaptador para jogar cartuchos do Master no GG. Quanto ao SF2, sem chance! Até porque nunca lançaram uma versão oficial de SF para 8 bits. E a versão de MK para GG já está rolando faz tempo. Corra atrás!

SONY DÁ DETALHES SOBRE SEU CONSOLE

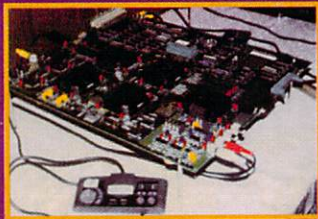
Até parece filme de ficção científica. Sob o código PS-X, a Sony divulgou alguns dados de seu primeiro console, um 32 bits. O mais impressionante é que o PS-X será capaz de rodar 60 quadros por segundo. Um verdadeiro absurdo. A Sony não brinca em serviço. Confira:

Preço: na faixa de 480 dólares
Lançamento: dezembro 94
Software: só CDs
Cores: 16,77 milhões
Processador de imagens: 360 mil polígonos/segundo
Som: 44 MHz

Imagens animais

O novo console será capaz de fazer maravilhas em termos de imagens. A principal delas será a capacidade de dar vida a coisas inanimadas, de uma forma nunca vista antes. Veja o exemplo: o fabricante do jogo pode trabalhar a imagem de um fóssil real de tiranossauro. Para definir o movimento inteiro da boca, bastará dar as coordenadas e a máquina fará o resto. Com isso, a Sony pode simplesmente revolucionar a criação de personagens para games. Já pensou?

NEC TAMBÉM VAI LANÇAR UM CONSOLE 32 BITS

Mais um gigante dos games prepara sua surpresa para 94. A NEC, criadora do PC Engine (Turbografx), lançará um console de 32 bits em outubro de 94. Apelidado de FX, o sistema da NEC rodará apenas CDs e custará 480 dólares. Serão 16,7 milhões de cores na tela e 30 quadros por segundo. Parece legal! Como de costume, sairá primeiro no Japão. Em tempo: o FX não será compatível com os games de PC Engine.

A placa completa e joystick do FX da Nec

SEGA TESTA TV A CABO PARA SEUS GAMES

A Sega do Japão continua inovando. Neste exato momento, 500 residências estão testando o primeiro canal de TV a cabo dedicado a games. A lógica é simples. Uma central computadorizada envia o jogo por um cabo até a casa do jogador. Um decodificador instalado na entrada da TV lê os sinais. O jogo fica armazenado num cartucho em branco, maior que o tamanho-padrão, colocado no seu Mega Drive. Você pode apagar o jogo quando desejar. Uma bateria grava os dados de cada partida. Assim, dá pra jogar poucas horas por dia até chegar ao final dos games.

Há, nesta fase inicial, quase 100 jogos disponíveis. Se a coisa engrenar, mais games serão oferecidos. A Sega está tão animada com os resultados iniciais que pretende lançar a TV oficialmente ainda este ano. A assinatura deverá custar entre 20 e 30 dólares mensais.

VIOLÊNCIA NOS GAMES CHEGA AOS TRIBUNAIS

Xi, a coisa está ficando séria. No dia 16 de novembro, um sujeito chamado Dan Lungren, Procurador-Geral do Estado da Califórnia, convocou a imprensa para falar da violência nos games. Ele disse estar muito preocupado com "a crescente violência explícita nos videogames". O jogo que rendeu a polêmica toda foi, é claro, a sangrenta versão de Mortal Kombat para Mega Drive. A solução apresentada pelo Procurador-Geral é criar uma orientação para os consumidores. Uma censura, como ocorre no cinema. Desta forma, os games seriam classificados de acordo com o seu conteúdo de violência visual ou verbal.

Classificação por idade

A Sega já trabalha com um sistema de orientação. Os games são classificados em três categorias (veja ao lado). O problema, segundo o procurador, é que o sistema é pouco divulgado e, por isso, não é conhecido pelos pais.

Para nós gamemaníacos, a preocupação é uma só. Será que esta onda moralista vai tirar o realismo dos jogos, justo agora que máquinas mais poderosas estão sendo criadas? A Nintendo continua na dela, produzindo jogos "água com açúcar", sem partes picantes. Já a Sega, apesar de não ser nenhuma depravada, é um pouco mais liberal. E faz games diferentes para públicos diferentes. Tomara que o puxão de orelha da Justiça dos States não acabe com os games mais adultos. Afinal, nem só de Sonic e Super Mario vive o homem...

Os três selos de classificação que a Sega coloca na caixa dos seus jogos. GA (livre), MA-13 (maiores de 13 anos) e MA-17 (maiores de 17 anos). A Justiça norte-americana quer mais categorias

Sega X Nintendo
A BATALHA NA EUROPA

Pois é, não foi só no Brasil que esquentou em 93 a grande batalha entre Sega e Nintendo. O ano também foi agitado na Europa, o terceiro mercado mundial, atrás de EUA e Japão. As duas gigantes consolidaram seus negócios no velho continente, chegando a tres empresas cada uma, nos mesmos países: Inglaterra, França e Alemanha. As informações deste texto foram publicadas pela revista semanal japonesa Weekly Famicom Tsushi que entrevistou executivos das seis empresas. Mesmo assim, os números do mercado devem ser entendidos como estimativa, já que todo mundo escondeu um pouco o jogo. Ok?

FRANÇA

Nintendo 60% x 40% Sega

Ahá, a Nintendo mostra a que veio. A França é o maior mercado potencial da Europa, ou seja, o que mais tem espaço para crescer e consumidores para conquistar. Por isso mesmo, as duas gigantes escondem um pouco o jogo. O forte do mercado francês são os jogos de ação e esporte e os leitores dispõem de 9 revistas especializadas. É a maior fissura e uma guerra nas bancas. A Sega não quis revelar números, mas a Nintendo informa que já vendeu no país 500 mil Super NES, 2 milhões de NES e 1 milhão de Game Boy. E afirma que há 6 consoles SNES na França para cada 4 Mega Drive. A luta lá está ficando equilibrada bem depressa!

ALEMANHA

Nintendo 80% x 20% Sega

Até parece surra, mas não é! As duas empresas entraram no país há pouco tempo e , embora a Nintendo tenha mais consoles vendidos, a Sega garantiu 40% das vendas em 93 e vai querer mais em 94. E tem pra todo mundo. O mercado potencial alemão é de 26,5 milhões de famílias (só para comparar, o japonês tem 40 milhões) e a Nintendo só começou a vender Super NES, oficialmente, em agosto passado, fechando o ano com 800 mil consoles de 16 bits na praça. A Sega, novamente, não revelou números. Mas no ano passado, o mercado alemão foi o que mais cresceu na Europa. O país já tem cinco revistas especializadas.

INGLATERRA

Sega 70% x 30% Nintendo

É isso mesmo, incrédulo leitor, a Sega dá um banho no mercado britânico (que inclui Inglaterra, Escócia, Irlanda e País de Gales), onde só perde com o Game Gear: a Nintendo afirma que está na frente com 75% dos portáteis da praça. A Sega afirma que já vendeu 2,5 milhões de Mega Drive no mercado britânico e 70 mil Sega CD. Para este ano, planeja vender outros 200 mil CD-ROM. A Nintendo, por sua vez, afiou as unhas: quer vender este ano de 3 a 3,5 milhões de SNES, para chegar a 50% do segmento de 16 bits. O mercado britânico é hoje o maior da Europa, com 22 milhões de famílias e 5 milhões de potenciais gamemaníacos (5 a 16 anos).

DISPUTA PELA MIDWAY

O megasucesso de Mortal Kombat 1 e 2 subiu à cabeça da Midway. No bom sentido, é claro. Sua representante oficial para os consoles domésticos é a Acclaim. Mas o contrato está para vencer. E outras empresas estão interessadas em fazer versões domésticas dos seus arcades de sucesso. A mais forte concorrente é a Electronic Arts. A softhouse californiana está oferecendo muita grana para tirar a Acclaim da parada. A verdade é uma só: todo mundo está querendo ganhar os tubos com MK 2, que deve sair em cartucho até outubro.

Mortal Kombat 2: a guerra dos dólares

LANÇAMENTOS NO JAPÃO

MICROCOSMO - Sai este mês no Japão, para Mega CD, um dos games mais badalados em previews pelas revistas japonesas em 93. Você joga em 3D, dentro de um corpo humano. Já pensou? A história é a seguinte: no futuro, uma poderosa companhia consegue colocar um micromponente no corpo do presidente da empresa concorrente, controlando tudo o que ele faz. Você trabalha para a empresa atingida, é reduzido dentro de uma nave e ingetado na corrente sangüínea da vítima, para localizar e destruir o componente. As fases rolam nas veias, artérias, pulmão e cérebro. Saque o visual e fique babando!!

REBEL ASSAULT - Sai em abril, no Japão, a versão para Mega CD de Star Wars - Rebel Assault. A Sega promete animações de arrasar, um Trainning Mode e 15 estágios. Não sabemos quando a sairá a versão para Sega CD, mas não deve demorar.

W/Brasil

BANANA COM GUARANÁ

ESTE É O SABOR.

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Muita atenção, RPG maníacos. Saiu em dezembro Secret of Mana, *um Role Playing Game com toques de Adventure que tem 16 Mega de gráficos trabalhados, trilha sonora lindíssima e muitos enigmas para você desvendar. Um dos grandes baratos deste game da Squaresoft é que até três jogadores podem participar simultaneamente. Basta possuir um Multitap para entrar num universo mais próximo dos RPGs de livro.* Secret of Mana *segue uma linha parecida com* Zelda 3. *Mas é muito mais longo. São necessárias quase 70 horas de jogo contínuo para chegar ao final do game. Entre no universo de* Mana. *Um RPG fascinante. Talvez o melhor a sair em inglês para o 16 bits da Nintendo.*

MENU PRINCIPAL

ATAQUE

Para dar ordens aos jogadores que você não controla

CONTROLE

Configure o joystick do jeito que bem entender

JANELAS

Coloque seu senso estético na parada. Esta opção muda o padrão das janelas

ARMAS

Cheque o poder das suas armas. Elas variam de personagem para personagem

A Força da Espada

A Espada de Mana regula o equilíbrio entre o bem e o mal. Um garoto descobre a arma por acaso e resolve levá-la consigo. Mas a espada está fraca, sem poderes. Isto desperta os monstros. Alvoroçadas, as bestas ameaçam infernizar as terras até então pacatas. Você é o curioso garoto e sua missão é percorrer 16 lugares para recuperar os poderes de Mana. Só assim, com os poderes totais da espada, os monstros voltarão a ficar calminhos e a paz será resgatada.

Em *Mana*, tudo acontece como em um RPG de verdade. O poder de suas armas aumenta de acordo com a experiência e a destreza que você adquire ao longo da aventura. Assim, as armas têm efeitos diferentes no decorrer do jogo. A partir do momento que você encontra suas duas aliadas, cada personagem usará uma arma com maior ou menor habilidade. Isto quer dizer que não adianta muito usar a espada com a menor das meninas. Ela não será eficaz. Há muitas particularidades em *Secret of Mana*. Nesta primeira matéria, nós apresentamos o jogo com as explicações básicas para você começar a sua empreitada. Acompanhe nas próximas edições, um roteiro suscinto da solução deste RPG mágico. Boa sorte!!!

POTOS VILLAGE

Só pra você ficar babando, aqui vai o comecinho do jogo. Isto é: menos de 1/16 do que você deve fazer para ver o final do game. É mole?

O jogo começa aqui. Sua avó diz que há um tesouro perto da cachoeira. Não se assuste: você cairá

As casas com potes dão acesso às lojas. Nelas, você pode comprar (buy) ou vender (sell) itens diversos

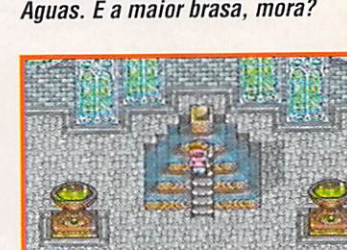
Depois de acabar com o monstro, más notícias. Você precisa dar o fora. O ancião manda você sair. Mui gentil o velhinho, não?

O primeiro passo é pegar a espada

Nos INN (pousadas), descanse e recupere a energia gasta durante o dia

Viaje de canhão até o Palácio das Águas. É a maior brasa, mora?

Quando placas de madeira como esta aparecerem na sua frente, encoste nelas. Assim, você descobre onde os caminhos o conduzem

O primeiro chefe é uma formigona metida a besta, a Mantis Ant. Vá para cima depois de seus ataques. Acerte-a com a espada e fuja

Uma vez no Palácio das Águas, erga a espada na frente da semente para fortalecer sua arma

O MUNDO EM PERIGO

Este mapa ilustra a sua longa caminhada. São 16 lugares por onde você precisará passar até o final do game. Deu para sentir o tamanho da encrenca? Fique sabendo um pouco a respeito de cada um destes lugares.

1- POTOS VILLAGE
Sua jornada começa aqui. Um ancião irá bani-lo da cidade, pois você tem a espada de Mana que, sem os poderes mágicos, atrai monstros indesejáveis.

2 - GAIA'S NAVEL
Encontre Watts, the Blacksmith e conduza-o escada acima. Você cruzará com alguns turistas no meio do caminho.

3 - PANDORA
É aqui que você encontra sua primeira acompanhante. Ela tem poderes mágicos que se revelarão imprescindíveis mais pra frente.

4 - KIPPO VILLAGE
Abasteça-se com mantimentos antes de enfrentar uma longa e árdua caminhada.

5 - HAUNTED FOREST
No caminho para o Castelo da Bruxa, use os triângulos misteriosos na Floresta Assombrada para ser transportado a outras áreas.

6 - WITCH'S CASTLE
A bruxa se revelará boa-praça. Pele menos ela providenciará alguns tesouros úteis. Mesmo assim, não confie muito nela.

7- MATANGO
O Rei Truffle, do Castelo Fung, o recompensará com um dragão branco. Para isto, basta que você derrote os monstros das redondezas.

8 - KAKKARA
Sem Mana, todos em Kakkara morrerão de sede. Evite o desastre: recupere poder na Semente de Mana.

9 - MANDALA
Nada de Paulo Coelho... Acontecimentos misteriosos acabaram com a alegria de viver das pessoas do vilarejo. Estranho, não?

10 - TASNICA
Há uma pequena vila dentro do enorme Castelo Tasnica. Procure segredos atrás de suas imponentes paredes.

11- ICE COUNTRY
Algumas renas pedirão ajuda: elas querem que você encontre seu senhor. Não decepcione os bichos...

12- GOLD CITY
Um alquimista inspirado transformou a cidade em ouro puro. Mas nem tudo é perfeito: graves problemas ocorrem no castelo.

13- NORTH TOWN
Explore os vários andares das casas deste vilarejo. Você encontrá rostos familiares.

14- SOUTH TOWN
Descole o código secreto com Mara e use-o para passar pelo guarda no portão. O túnel leva à North Town.

15- VOLCANO
Depois de uma longa jornada pela floresta, você encontrará uma planta mágica: a Árvore Mana.

16- THE LOST CONTINENT
Pegue uma entrada subterrânea para chegar ao castelo. Um atalho o aguarda mais à frente.

Ficha dos Personagens

RPG TOTAL. CONHEÇA O NÍVEL ATUAL DOS 3 PERSONAGENS. DE DESTREZA À FORÇA

Strength: força
Agility: agilidade
Constituition: constituição
Intelligence: inteligência
Wisdom: sabedoria
Attack: ataque (luta)
Hit %: acertos (em %)
Defense: defesa
Evade %: esquivadas (em %)
Magic def: magia de defesa
Money: grana acumulada
Mana Power: poder de Mana
Level: seu nível
HP: nível de energia
MP: nível de magia
EXP: experiência
Next level: quantos pontos você precisa para passar de nível

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

SOLDIERS OF FORTUNE

Soldiers of Fortune *é detonação do início ao fim com gráficos e sons muito bons e criativos! É um raro caso de sucesso na transformação de um jogo, originalmente lançado para Amiga, em videogame. A versão Super NES, criada pela softhouse Spectrum HoloByte, não perde em nada em relação ao original de Amiga, lançado com o nome de Chaos Engine. E em alguns aspectos foi até melhorada: a jogabilidade está melhor que nunca, garantindo a diversão da galera!*

Grupo mercenário

Em 1887, o Barão Fortesque cria uma máquina nefasta e começa a gerar confusão no mundo. Mas a máquina ganha vida própria e transforma o Barão numa besta hedionda. Ao fugir de seu controle, Fortesque revela ao mundo a localização da Máquina do Caos e seus poderes destruidores. Somente os "Soldados da Fortuna" – um grupo de mercenários cujos membros têm, cada um, habilidades específicas – pode libertar a Terra! Para não serem detectados, apenas dois soldados podem penetrar por vez nas áreas controladas pela Máquina. Você precisará de toda a sua técnica. Boa sorte!

Vasculhe tudo !

Soldiers of Fortune é coisa para curiosos! Você pode completar uma fase recolhendo os três bastões que abrem as portas do próximo estágio. Mas, neste caso, o apressado come cru! Por todo lado há itens escondidos e, às vezes, eles reaparecem em áreas que você já revistou – por isso, reviste tudo seguidas vezes e procure caminhos alternativos! Dependendo de como faz as fases e do número de itens que recolhe, você ganha passwords e armas diferentes. Portanto, vasculhe!

ITENS

	Abre portas ou zonas de bônus
	Abre passagens e revela itens
	Para comprar armas ou itens: as douradas valem $10 e as prateadas, $5
	Restaura a sua saúde. Se não estiver ferido, pegue-a depois
	Consiga uma recolhendo este item ou acumulando 7 mil pontos
	Traz seu parceiro para perto de você, onde quer que ele esteja
	Você volta ao ponto onde o recolheu se perder uma vida

BASTÕES

Abrem as portas das fases seguintes. Atire neles para ativá-los. No topo da tela, veja quantos faltam para completar cada fase.

ARMAS

	POWER UPS – Aumenta a potência de sua arma
	PODERES ESPECIAIS – Ativa a sua Habilidade Especial
	ATAQUE AÉREO – Destrói vilões e bombas fora do seu alcance
	GRANADA – Destrói inimigos no mesmo nível ou em nível acima de você
	DINAMITE – Jogue-a para destruir inimigos, principalmente em pequenas áreas
	PRIMEIROS SOCORROS – Restauram a energia
	GELADA – Congela todos os monstros dentro e fora da tela por 4 segundos
	MAPA – Mostra a fase inteirinha, quando encontrado
	COCKTAIL MOLOTOV – Cria uma bola de fogo que se move para onde for lançado
	ESCUDO – Invulnerabilidade durante 5 segundos
	DETONADOR – Tiro que destrói tudo num círculo ao redor

COMANDOS

A	Muda a sua Habilidade Especial
B	Atira
X	Muda a Habilidade Especial do jogador 2, quando é o computador
Y	Dispara/ativa a Habilidade Especial escolhida
L	Roda seu personagem no sentido anti-horário
R	Roda seu personagem no sentido horário
Direcional	Movimenta o personagem

As barras mostram agilidade (mão), força (coração), velocidade (asa) e inteligência (cabeça) do personagem

PERSONAGENS

MERCENARY
Arma: Tiros Múltiplos (regular). **Habilidades (3):** Granada, Minas, Primeiros Socorros

NAVVIE
Arma: Canhão (forte). **Habilidades (2):** Dinamite, Detonador

BRIGAND
Arma: Rifle (regular). **Habilidades (3):** Detonador, Molotov, Distração de Monstros

THUG
Arma: Espingarda (forte). **Habilidades (2):** Molotov, Ataque Aéreo

GENTLEMAN
Arma: Lança-chamas (fraca). **Habilidades (4):** Mapa, Distração, Repelente, Maximizador de velocidade e armas

SCIENTIST
Arma: Relâmpago (fraca). **Habilidades (4):** Primeiros Socorros, Mapa, Escudo, Gelada

FORTALEÇA SEU PERSONAGEM

Comprar habilidades
Comprar vida extra
Jogador 1
Jogador 2
Comprar saúde
Vidas extras
Comprar velocidade
Custo das compras
Dinheiro acumulado
Comprar inteligência
Completar treinamento
Habilidades Especiais
Comprar power-up
Poder Especial estocado
Comprar Poder Especial
Comprar Habilidade Especial

Fase 1
THE FOREST

Fique ligado nestes sapões que dão pulos enormes. São os inimigos mais difíceis da fase

Deu pra notar que só uma coluna é diferente? Detone tudo que tiver um rosto

As portas dão numa fase paralela mais difícil. Avance por fora, para a esquerda, e entre na porta "B", mais adiante na fase

Fase 2
THE WORKSHOPS
Password: WGW2VJ2S3ZJF

O pilar da direita esconde uma vida. Os outros dão itens diferentes

Pegue a chave no canto esquerdo para ganhar um monte de itens

Cuidado para não ser cercado. Nesta fase os vilões são mais espertos!

Fase 3
FORTESQUE MANSION
Password: 8G229#2P11

Estas cabeças parecem simples decoração. Mas fique esperto para não receber um balaço! Detone-as com tiros comuns

Labirinto confuso

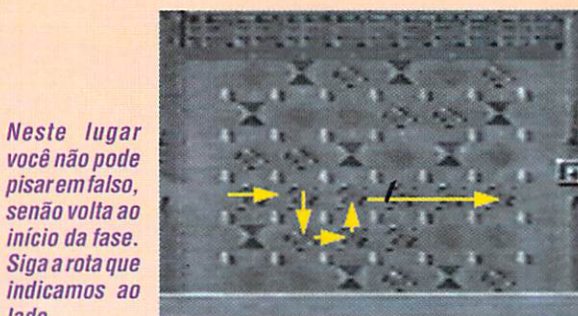
Entre no corredor A, destrua o bastão e volte. Entre no corredor B, vá até o final, volte e entre no corredor C. Faça uma volta e saia no corredor D. Entre de novo no corredor B, vá até o final, volte e pegue a chave na saída: uma passagem secreta se abrirá no chão. Entre, saia na sala do bastão e volte. Finalmente você verá a saída!

Neste lugar você não pode pisar em falso, senão volta ao início da fase. Siga a rota que indicamos ao lado

Ilustração eletrônica: Tadeu Cerqueira Pereira/AÇÃO GAMES

CLIFFHANGER / Sony Imagesoft

Ação — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

CLIFFHANGER

Cliffhanger é um lançamento de ação da Sony Imagesoft, em cima do filme com o mesmo nome (no Brasil se chamou Risco Total), que salvou o prestígio da carreira de Silvester Stallone. Como jogo, Cliffhanger segue moldes ultrapassados: scroll horizontal, com os inimigos surgindo dos cantos da tela o tempo todo, sem variação de estratégias e perspectivas. Mas se você der um desconto, até que o desafio vale a pena.

VOCÊ PODE JOGAR COM 3, 5 OU 7 VIDAS E CEM MIL PONTOS DÃO VIDA EXTRA

Quando o chefe Heldon tentar socar você, aproveite para atacá-lo

Atrás de dinheiro

Você comanda o herói Gabe, um agente que tem a missão de resgatar uma mala cheia de grana no pico de uma montanha, tendo de enfrentar criminosos que também estão atrás desse "tutu". Você detona os competidores e enfrenta desafios variados: precipícios, paredões, cavernas, avalanches e cachoeiras. Os chefes não são lá essas coisas e quase não há itens para pegar. Os gráficos ficaram apenas legais e a musiquinha é sempre a mesma e bem pentelhinha. Mas para os menos exigentes, o desafio é dos bons.

Para fugir das avalanches, decore a posição das rochas e troncos para pular na hora certa

Quando entrar nesta caverna, tome cuidado com estalactites, morcegos e buracos

Cole os bandidos nos cantos da tela e dê facadas sem parar

Nas cachoeiras, pule no tronco ao ouvir o som da madeira caindo na água

Para conseguir pular abismos, corra para pegar impulso

Procure sempre enfrentar os chefões com armas ou pistolas. No mano-a-mano é roubada

COMANDOS

Botão	Ação
A	Pular
B	Chutar
X	Defender-se/Atirar faca
Y	Dar soco/Pegar objeto
L ou R	Dar golpe especial
→ → + Y	corrida com soco
→ → + A + B	Supervoadora
↑	Escalar devagar
↑ + Y	Escalar depressa

PINK GOES TO HOLLYWOOD / TecMagik			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

O game da felina mais malandra dos desenhos animados chega também para seu Super NES. Mas não traz muitas surpresas. Os cenários e as fases são as mesmas da versão para Mega Drive, que a AÇÃO GAMES já debulhou pra você na edição 49. Os gráficos e som estão melhores, mas o bom humor sacana da Pantera deu uma sumida nesta versão para dar lugar a um pouco de dificuldade em terminar as fases. É uma boa pedida para aquelas tardes de férias em que você quer um game maneiro e depois morgar.

Invadindo Hollywood

A história você já conhece. Nossa amiga resolve dar um rolê por Hollywood e vai entrando nos cenários sem pedir licença. Você escolhe a fase que quer conhecer num cenário principal. As fases não têm chefes e seu único objetivo é percorrê-las até encontrar a saída, acumular itens e detonar os inimigos que pintaram, com a bomba de flit.

No Velho Oeste

Se você escolher as botas no cenário principal, vai até a fase do Velho Oeste.

Vá pelos telhados, entre e saia de portas e janelas até chegar à mina

Pegue carona nos carrinhos a saia deles na hora certa. O lance é chegar até as vaquinhas no céu

Selva africana

Para uma Pantera encrenqueira, esta fase não é nada difícil...

Livre-se destes bichos pré-históricos com sua poderosa bomba de flit

Qualquer porta leva você para plataformas acima ou abaixo de onde você está

OS ITENS ESTÃO SEMPRE NAS CAIXAS COM A INSCRIÇÃO TOLL. NÃO AS PERCA DE VISTA

Floresta

Suba pelas árvores e tome cuidado com os esquilos e outros bichos que impedem sua passagem. Antes de chegar ao final desta fase, você enfrentará muitos arqueiros.

A Pantera vai de Hobin Hood para encarar esta fase. Olha o chapéu da espertinha!

Franguinho assado

Este prato nada saboroso você encontra na fase da geladeira.

Cuidado com os ossinhos e restos de alimentos que atacam você no estômago da ave

Estação de esqui

Nossa visitante inoportuna estrou numa fria. A fase rola numa estação de esqui e o gorrinho de lã tem tudo a ver.

Suba de teleférico só curtindo a paisagem e balançando o rabinho

Desvie dos esquiadores e vá descendo pela neve. Brrrrr......que frio!

Saia fora destes bonecos de neve. Eles esguicham água para congelar você

Noite no telhado

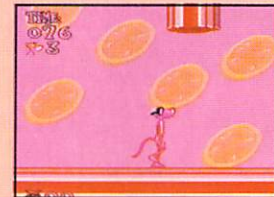
A pantera vai curtir uma noite ao relento com sua cartolinha. Muito malandra!

Este gatinho não está somente dando um cochilo. Ele vai dar o bote

Brincar de gangorra é uma boa. Esta leva você às alturas

Se você já estiver com o item escada, use-o para andar pelas nuvens

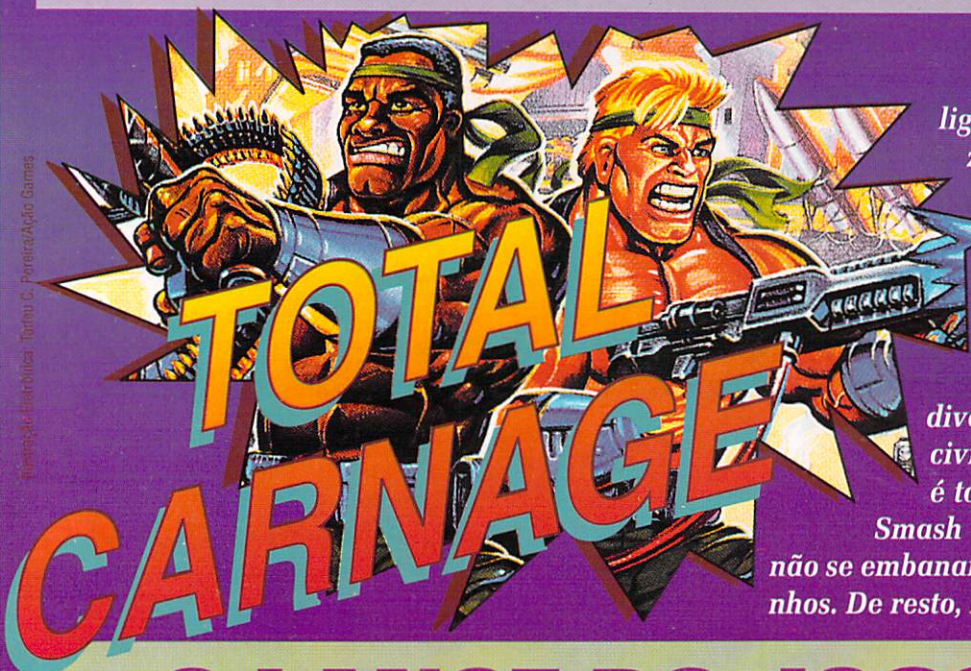
Matando a sede

Saca a fase da geladeira? Então, que tal um banho de limonada?

Destrua as rodelas de limão e saia fora destes canos. Eles levam você ao início da fase

Enfrente estas medusas sacanas. É claro, sempre com a bomba de flit

COMANDOS

B - Pulo
Y - Usa a bomba de flit
X - Pega/usa os itens

OS CHAPÉUZINHOS ESPALHADOS PELA FASE DÃO ENERGIA

TOTAL CARNAGE

Jogo de tiro é o que liga, né? Muitas vezes, nem interessa a qualidade dos gráficos, pois o que vale mesmo é a zona de balas e inimigos na tela. Total Carnage, da softhouse Black Pearl, é divertido pacas. Você pode jogar simultaneamente com outra pessoa para comandar dois soldados ao estilo Rambo, que entram em diversas bases inimigas para libertar pobres civis capturados. A estrutura de Total Carnage é toda chupada de outro jogo de ação legal: Smash TV. Você só precisa tomar cuidado para não se embananar com os comandos, que são meio chatinhos. De resto, mande ver!

O LANCE DO JOGO

Como todo bom jogo de ação, Total Carnage não tem muito enredo ou qualquer frescura do tipo. É bala pra todo lado! Salve os prisioneiros e detone os chefões.

Tente pegar todas as chaves e as bandeiras dos States para encher o placar de pontos

Destrua este tanque atirando das laterais, com um soldado de cada lado de preferência

Quando os civis estiverem fugindo, encoste neles para salvá-los. Mas saia fora quando pintar "Hurry up!"

Chefe - Para acabar com este monstrão verde, cerque-o por trás e pela frente e destrua os braços, a cabeça e depois o corpo

Na segunda fase, pinta um verdadeiro desfile de tanques. Mande chumbo neles, mas fique na calçada da avenida

Estoure este portão para continuar em frente em sua missão

SALADA DE ITENS

Fique sempre de olho na confusão de coisas que aparecem na tela. Não dá pra escapar ileso sem reconhecer alguns dos perigosos objetos que pintam. Saque o que é legal e o que não presta.

 Destrói todos os inimigos da tela

 Encoste para desarmá-las a tempo. Senão... BUUUM!

 Aumenta a velocidade do seu soldado

 Escudo temporário

 Tem pouco alcance, mas detona

 Detonam à longa distância

 É a melhor arma. Arregaça mesmo!

 Vale tiros triplos

 Teletransporte para outra tela

 Se encostar, vira pó!

 Encoste para coletá-la. Acumule dezenas para explodir os inimigos

COMANDOS

COMANDOS
A - Atirar para direita
B - Atirar para baixo
X - Atirar para cima
Y - Atirar para esquerda
L ou **R** - Jogar minas ao chão
SELECT + START - Resetar o game

DÁ PRA JOGAR TOTAL CARNAGE SOZINHO. MAS EM DUPLA FICA MAIS FÁCIL E DIVERTIDO, CERTO?

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

BEETHOVEN'S SECOND
RSP-Riedel Software Productions
Aventura | 1 jogador
8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O segundo filme do cachorrão chega em videogame

A saga da divertida família de cachorros São Bernardo continua. Os quatro filhotes de Beethoven foram seqüestrados e você tem de resgatá-los. Para isso, precisará levar o papai a enfrentar cachorros, gatos e passarinhos traiçoeiros, skatistas malvados e o maligno homem da carrocinha.

O game têm gráficos bonitos e mantém o espírito do filme, que deve estrear em breve nos cinemas brasileiros. A diversão é boa, mas é tudo muito fácil: as fases correspondem a cada cachorrinho que você tem de resgatar e os inimigos são detonados com latidos e esguichos d'água. Muitas vezes você terá de segurar itens ou os filhotes com a boca. Fique esperto: de boca cheia você não late e pode ser atingido pelos inimigos. Cuidado, também, com as maçãs que caem das árvores e detonam você!

FASE 1 – SUBURBIA

Sua missão é resgatar o Chubby.

Esta cachorrinha com jeito simpático é uma fingida! Detone-a com seus latidos!

Suba nos muros para se livrar de alguns pentelhinhos. Não pegue a lamparina, senão você dança

FASE 2 – O PARQUE

Resgate agora o Mon. Cuidado com passarinhos e esquilos!

Pule no trampolim de criança para subir nos blocos azuis

Apague a fogueira com a água recolhida na fonte. Depois, volte, pegue mais água e detone muitos vilões mais adiante

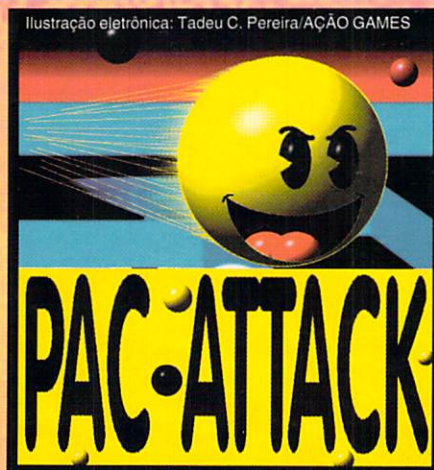
COMANDOS

- A – Espirrar água nos inimigos
- B – Pular
- X – Pegar filhotes/itens no chão
- Y – Latir
- Y (segurado algum tempo) – Latir longe

ITENS

COXA DE FRANGO – Completa a energia
BIFE – Vida Extra
ÁGUA – Restaura o esguicho, mas dura pouco tempo

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

PAC-ATTACK / Namco
Estratégia | 1 ou 2 jogadores
8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O velho Pac está mesmo com tudo. Depois das versões novas da Namco para Nintendo, pinta agora a primeira versão para 16 bits, com direito a mais de cem níveis e até alguns efeitos 3D. Até que enfim! Pac-Attack é uma mistura de Tetris com Pac-Man. Estranho? Nem tanto. Seu objetivo é formar linhas colocando os blocos em posições estratégicas. A diferença é que fantasminhas vermelhos caem junto com os blocos impedindo a formação das linhas. Pac-Man entra em ação para detonar os fantasmas e dar um help. Mas você precisa colocar os fantasmas em linha para Pac-Man comê-los. São três modos de jogo e três níveis de dificuldade. Faça sua opção e pode rachar a cuca.

CONHECENDO OS MODOS DE JOGO

No modo Normal você tem a ajuda da fadinha. Ela elimina os fantasminhas que estão atrapalhando você

Esta é a tela do modo Puzzle. O número REST indica quantos Pacs você tem para fazer a limpa

Manha esperta: aperte R+L para controlar a boquinha do Pac de acordo com a posição dos fantasminhas

Para curtir com um amigo, jogue o modo Versus. A tela é dupla e o esquema é o de sempre. A fadinha pinta quando sua barra da estrela estiver completa

Para os mais atrevidos

Desafio é desafio. No modo Puzzle, você pode escolher o estágio em que quer jogar indo direto a eles com as passwords ao lado. Quanto mais alto o nível, maior o desafio

10 - SRY	20 - MWS
30 - WHT	40 - RWN
50 - WLC	60 - TMP
70 - WTM	80 - BSK
90 - BTF	100 - LST

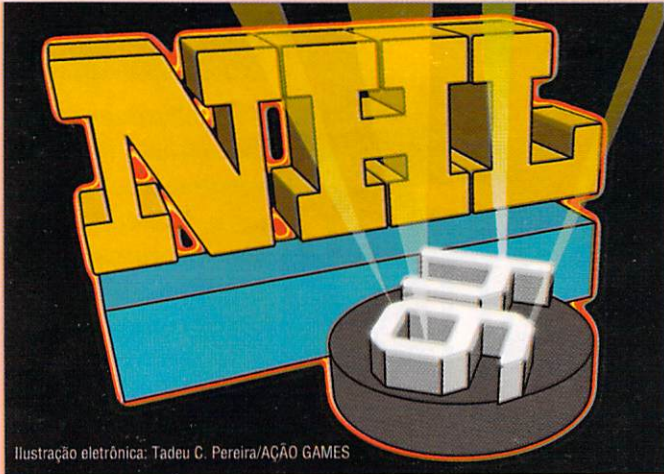



Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

O clássico está de volta na sua segunda versão para Super NES. A Electronic Arts resolveu não mexer muito no cartucho. A principal inovação é o goleiro, que agora pode ser controlado manualmente. A velocidade deu uma despencada. Esta nova versão é mais lenta que o NHL 93 de SNES e muito mais tartaruga que os NHL de Mega. O som é uma catástrofe. Músicas pentelhas e lentas que quebram o ritmo da partida. De um modo geral, NHL 94 é pior que seu antecessor. Mas ainda brilha como um dos melhores games de esporte para SNES. Se você é o feliz proprietário da versão 93, fique com ela. NHL 94 é bom, mas poderia ser melhor.

GAME STATS

MONTREAL		NEW YORK
0/8	One timers	0/1
0/0	Penalty Shots	0/0
7	Faceoffs	9
33	Body Checks	22
5:41	Attack Zone	5:18
14/51	Passing	28/43
27%	Passing Pct.	65%

As estatísticas são bem completas. Dê uma olhada no desempenho do seu time antes de fazer eventuais substituições

Vá até a linha de fundo e cruze para trás. Uma boa dose de oportunismo resulta em um gol desconcertante

Que defesa animal! Quando o disco for entrar no ângulo, vá atrás dele e tente rebater usando o botão B

NHL STANLEY CUP

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Game de hóquei da Nintendo com rotação total que lembra o NCAA Basketball. Os jogadores são grandes, o zoom é bem razoável e as cores estão em cima. Mas este papo de rotação tornou o ritmo de jogo tão alucinado que mal dá pra tramar jogadas. Você se sente um mero espectador da partida. Tudo acontece tão rápido que jogar perde o sentido. Se você curte games de esporte, não custa nada tentar este NHL Stanley Cup. Mas fique sabendo que correrá um grande risco de ficar meio tonto, sem senso de direção. Ah, Stanley Cup é o nome oficial do torneio da National Hockey League, a NHL.

Escolha seu time pelos logos das equipes. Tomara que você conheça os símbolos, pois não há nomes

Às vezes rolam uns gols esquisitos como este: o disco passou entre a trave e o goleiro...

Veja os times de cada Conferência. Isto é importante na hora de disputar um campeonato

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Teste de som, 7 créditos, Rotação do título – Aqui vão um monte de truques que você consegue ao acessar o teste de som. No joystick 1, aperte e segure Y, B, X, A e ↓ ao mesmo tempo. Enquanto você segura estes botões, aperte Start para acessar a tela de teste de som. Escolha a música que quiser, aperte Start para voltar ao nível e repita o truque. Desta vez as palavras abaixo de "Sound Test" vão ser diferentes. Faça tudo de novo várias vezes e as mensagens revelarão dois códigos: com o primeiro (Y, Y, Y, Y), dá pra tirar um barato rodando o nome "Star Wars" na tela de apresentação (usando os botões R e L). O segundo código revela o truque de 7 créditos, se você apertar X, Y, A, B, X e X. Os dois truques funcionam na tela de apresentação, onde ficam as opções "Start Game", "Option Menu" e "Password". Ligue e desligue o aparelho para que as manhas funcionem.

Passwords – Acesse a maioria das fases deste game arrasador, inclusive o chefão final Darth Vader. Vá para a tela de apresentação, selecione a opção Password e aperte Start. Aí, registre os seguintes códigos:

01. SSFJNP
02. JRGRTD
03. MDBNMR
04. HDPPLL
05. WWBGHF
06. PGBNBH
07. TNPSPL
08. SHRBLW
09. LNGPNN
10. FSFMSR
11. HPLSHJ

ROCKY RODENT

Continues infinitos – Faça este código rapidamente para dar a Rocky Rodent Continues infinitos. A velocidade é fundamental para o truque dar certo! Aperte Start na tela de apresentação. Enquanto o Rocky corre pela tela, aperte este código no maior gás: Y, A, R, A, B, e A. Você verá uma nova tela de Options. Ponha o cursor no Continues e faça-o mostrar o sinal "?", de ilimitados.

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: *Lojas Americanas • Mesbla •* ***SP:*** *Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Avó •* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica •* ***RJ:*** *Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy •* ***MG:*** *Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis •* ***PR:*** *Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour •* ***SC:*** *Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho •* ***RS:*** *Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons •* ***CE:*** *Eletrônica Adial • Top Dàta • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games •* ***PE:*** *Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt •* ***DF:*** *Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio •* ***GO:*** *Brasimac •* ***RN:*** *Game Mania •* ***PA:*** *Fox Video •* ***MS:*** *Brasimac • A. Shock • Tociyassu •* ***MT:*** *Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão •* ***ES:*** *Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex •* ***BA:*** *Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito •* ***AL:*** *M. Shock • Interom •* ***MA:*** *Zona Franca*

IMAGE

CAPCOM®
STREET FIGHTER II ™ SPECIAL CHAMPION EDITION E MARCA REGISTRADA
DE CAPCOM CO: LTD. CAPCOM E MARCA REGISTRADA DE CAPCOM. INC.
STREET FIGHTER II' ™
SPECIAL CHAMPION EDITION
SEGA
TEC TOY

nfrente todos os chefes de fase na esma partida - se tiver coragem, é ro.

. Lute sozinho ou chame a turma: 2 módulos de Group Battle com até 6 lutadores por time.

. Ajuste do hyper em 10 níveis diferentes na tela de apresentação, sem códigos ou truques.

. Quem é o melhor, Ryu ou Ryu? Dispute uma luta usando o mesmo jogador e descubra quem é Street Fighter de verdade.

SE VOCÊ TEM MEGA DRIVE, YOU WIN.

Chegou Street Fighter II Special Champion Edition para Mega Drive. Ryu, Blanka, Ken & Cia. estavam tão ansiosos quanto você para esta luta. Os 12 maiores lutadores dos arcades se prepararam tanto que vão chegar no seu Mega Drive maiores, mais rápidos e mais reais do que nunca. E mais perigosos também: são 10 hyper-golpes novos em 24 (3 x 8! 6 x 4!) Mega de pura pancadaria.

Pela primeira vez na história do Street Fighter você vai poder enfrentar todos os 4 poderosos Chefes de Fase, ajustar a velocidade na tela de apresentação, fazer disputas entre o mesmo lutador e formar gangs para disputar um torneio.

Leve um Street Fighter II, ou entre nessa briga com o novo Mega Drive III que já vem com Street Fighter II incluído. Senão, HÁ HÁ HÁ, you lose!

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Games de luta fazem a cabeça da galera. É o maior filão da indústria do videogame. A Sega não é boba e sabe muito bem disso. Foi justamente para enfrentar os Street Fighters *e* Mortal Kombats *da vida que surgiu* Eternal Champions. *Com 24 Mega de memória, gráficos meio mágicos e movimentos inovadores, o jogo é muito legal. O clima do game é híbrido: uma mistura de HQ com zenbudismo. O resultado é esquisito.* Eternal Champions *não é aquela maravilha que a gente esperava. Mas é um game de luta diferente. Bonito e gostoso de jogar. Fight!!!*

Luta eterna

Nove lutadores, já mortos e de épocas diversas, se enfrentam para saber quem é o melhor de todos. Aquele que vencer seus oito adversários e sobrepujar o Campeão Eterno (Eternal Champion) voltará a viver. Os personagens vêm de períodos diversos: há carinhas do futuro e uns chapas do tempo dos dinossauros na mesma barca. Eles estão dispostos a tudo para mostrar suas habilidades e ganhar o direito de ressuscitar. Não faltam magias e golpes especiais para auxiliá-lo nesta dura empreitada.

Eternal Champions é o primeiro game produzido especialmente para o joystick de seis botões da Sega. Até dá pra jogar com o controle normal. Mas perde um pouco da graça. Outra novidade: o game é totalmente compatível com o Activator, o controle interativo "aeróbico" do Mega. O único problema é descolar a novidade. O Activator foi lançado no final do ano nos States e seu preço, no Brasil, é bem salgado: mais de 100 dólares. É, o lance é arrumar um joystick de 6 botões e fazer a festa.

Escolha Character Biographies para conhecer os personagens

Se o lance for saber quem fez o quê no game, vá de Credits

Para ficar por dentro da história do Campeão Eterno, opte por Storyline

Opções de montão - Configure à vontade e mande ver!!!

BLADE

Nome completo: Jonathan Blade
Ocupação: caçador de recompensas
Época em que viveu: 2030
Estilo de luta: Kenpo

FÚRIA SELVAGEM

10 golpes no peito do adversário: 3 chutes ao mesmo tempo

ARMA BLADE

← 5 seg, → + SFR SM

DIRETO BLADE

← 5 seg, → + SM + SF

JETTA

Nome completo: Jetta Max
Ocupação: trapezista
Época em que viveu: 1899
Estilo de luta: Savate & Pencak Silat

COLAR VOADOR

← 5 seg, → + SF

RICOCHETE

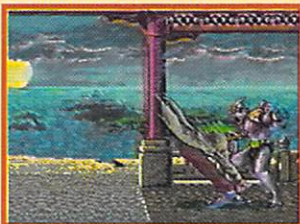
↓ 1 seg, ↑ + SFR (para a esquerda) ou SF (direita)

MERGULHO MORTAL

Vindo de cima, aperte CF. Só dá pra fazer depois do pêndulo

LARCEN

Nome completo: Larcen Tyler
Ocupação: ex-assaltante
Época em que viveu: 1920
Estilo de luta: Kung Fu

CAÍDA DO TETO

↓ + SM ou SF. Só é possível depois de grudar no teto

CURVA DE FORÇA

CFR + SM + SF

MARTELO DANÇANTE

SF + SM + SFR

MIDKNIGHT

Nome completo: Mitchell Midleton Knight
Ocupação: Bioquímico
Época em que viveu: 1967
Estilo de luta: Jeet Kune Do

DRENO DE VIDA

Manter certa distância → + três botões de soco

TORPEDO ESMAGADOR

← 5 seg, → + SF

ESTACA DE TETO

↓ 5 seg, ↑ + CF

SLASH

Nome completo: Slash
Ocupação: caçador pré-histórico
Época em que viveu: 50.000 A.C.
Estilo de luta: Pain

DE-CLAW

← 5 seg, → + SF

CHUTE COM OS 2 PÉS

CFR + CF

GANCHO

← 5 seg, → + CF

RAX

Nome completo: RAX Coswell
Ocupacão: lutador cibernético
Época em que viveu: 2345
Estilo de luta: Kickboxing May Thai

SOCO CIBERNÉTICO

Três botões de soco

MIRA CARREGADA

CFR+ CM

SOBRECARGA

CFR+ SF

TRIDENT

Nome completo: Trident
Ocupação: gladiador
Época em que viveu: 110 A.C.
Estilo de luta: capoeira

DARDO DE PLASMA

← 5 seg, → + SF

RODOPIO TRIDENT

Três botões de soco ao mesmo tempo

MODO LÍQUIDO

Três chutes ao mesmo tempo

SHADOW

Nome completo: Shadow
Ocupação: matadora
Época em que viveu: 1993
Estilo de luta: Taijutsu & Ninjitsu

ATAQUE VENTILADOR

← 5 seg, → + qualquer botão de chute

CHUTE ALTO

↓ 5 seg, ↑ + CM

MINA VOADORA

← 5 seg, → + SF

XAVIER

Nome completo: Xavier Pendragon
Ocupação: bruxo/ alquimista
Época em que viveu: 1692
Estilo de luta: Hapkido Cane

ESTALO TRASEIRO

← 5 seg, → + SFR

ARMADILHA DRAGÃO

← 5 seg, → + SF

TOQUE DE MIDAS

← 5 seg, → + SM

A Bela e a Fera

Se você curtiu o desenho animado e estava esperando a chegada do game, pode se preparar: a Sunsoft resolveu lançar dois jogos bem diferentes, um com a Bela e outro com a Fera, pensando em agradar garotos e garotas. O problema é que nenhum dos dois carts ficou animal e a empresa não informou qual é para quem. Acompanhe.

Aventura x Adventure

Roar of The Beast (O rugido da Besta) é a versão misturando ação e aventura, em que você joga com a Fera. O bicho sai grunindo e distribuindo patadas, o desafio é maior do que na outra versão e deve agradar mais os meninos. Já a versão da Bela (The Belle's Quest - O Problema da Bela) é um game que começa como um Adventure/RPG e termina como aventura. Mas o desafio é fraco e não tem muita ação. Ou seja: é diversão garantida apenas para as garotas (sem preconceito, tá?) ou para os meninos mais novos.

Gráficos legais

As duas versões estão com gráficos legais. A diferença é que na versão da Bela as telas de texto não estão muito legíveis e o pessoal que tem televisor pequeno vai suar pra conseguir acompanhar tudo. Em inglês, ainda por cima! Agora é com você. Acompanhe as duas versões e veja se uma delas dá coceirinha nos dedos.

A Fera
Roar of the Beast

BEAUTY AND THE BEAST-ROAR OF THE BEAST / Sunsoft

Ação | 8 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Você comanda a Fera, o príncipe que foi enfeitiçado, junto com todos os seus empregados, e que precisará despertar o amor de uma donzela para voltar ao normal. No game, a Fera deve libertar seu castelo de inúmeros bichos. Depois, salvar a Bela, atacada na nevasca por uma matilha de lobos e, no fim, derrotar os moradores da vila e o chatíssimo Gaston, dentro do castelo.

Como no desenho, os gráficos ficaram animais. Mas a jogabilidade, os golpes e os movimentos também ficaram lentos, bem de acordo com o que se viu nos cinemas. As fases de bônus rolam com pétalas de rosa e outros mimos. Deu pra sacar? No geral, as situações são repetitivas a diversão ficou comprometida.

FASE 1

O lance aqui é acertar morcegos e cobras. Utilize os móveis como plataforma.

Chefe - Golpeie este urso grandalhão quando ele pausar seus ataques. Mas dê uma e saia fora, senão ele suga sua energia

FASE 2

Você vai precisar andar agachado a maior parte do tempo.

Proteja a rosa dos ataques do javali: quando ele abaixar a cabeça, soque-o

Nesta tela de bônus, você tem trinta segundos para montar corretamente um quebra-cabeça. Se conseguir, fature um Continue

COMANDOS

Botão	Comando
A	soco
A	mantido apertado soco forte
B	pulo
C	paralisante
A + B	mergulho
↓	andar abaixado
↑	voltar a andar em pé

NA FASE DE BÔNUS DO QUEBRA-CABEÇA, OS COMANDOS SÃO:

Botão	Comando
A	PEGAR PEÇA
B	VIRA PEÇA PARA BAIXO OU PARA CIMA
C	VIRA PEÇA PARA OS LADOS

FASE 3

Pule nos inimigos somente quando o vento estiver contra você. Há várias armadilhas nesta fase. Cuidado!

Chefe - Para detonar este lobo, esconda-se embaixo da plataforma em que ele está e acerte-o pelas costas quando ele pular

Bônus: pegue as pétalas que caem do teto para recarregar sua energia e ganhar mais pontos

FASE 4

Nesta fase, quem detona os inimigos são seus amigos: o espanador, o relógio e outros do filme. Empurre os inimigos para o canto que eles fazem o resto.

Bônus: para ganhar mais pontos, pegue diamantes, baús, sacos de dinheiro e taças

FASE 5

Tome cuidado com flechas, fogo, morcegos e pedras, mas detone tudo.
Fique bastante esperto com os blocos mais claros: eles cedem se você fica muito tempo sobre eles. Tenha muita paciência para detonar o grande chefão deste game, Gaston. Ele é chato pacas!

Pule para a outra torre e pegue uma vida extra. Mas se você cair, perde uma vida, hein?!

Chefe - Espere o pentelhão do Gaston pular na plataforma mais baixa e acerte-o pelas costas várias vezes, OK?

Bônus: salve a chaleira, o cabide, o banquinho, o espanador, o relógio, o bule eo castiçal para terminar o game

FIQUE LIGADO NESTES ITENS!

Bola Azul: invencibilidade por 5 segundos
Cacho de uvas: vale dois espelhos para o marcador de energia
Cruz: diminui sua energia
Maçã: rende uma vida extra

A Bela
The Belle's Quest

Esta é a versão mais doce do game, que mistura RPG com aventura. Você é a linda Bela e vive numa província com seu pai Maurice, o inventor. Em seus passeios pela vila, é perseguida pelo galentador e mau-caráter Gaston. Um dia seu pai se perde na floresta e acaba preso no castelo da Fera. Bela entra no castelo e ao ver seu pai preso, propõe à Fera ficar em seu lugar. É este o começo de um lindo romance cheio de surpresas. Acompanhe a geral que demos no game e prepare-se para amar uma Fera.

Bela adora livros. Na biblioteca, ela deve catalogar todos na estante para ganhar um como presente

Em seu passeio Bela se depara com uma pedra bloqueando a passagem da água. Volte à vila e peça ajuda à Gaston

O castelo da Fera fica no meio desta floresta. A passagem está entre a rosa amarela e a azul

Desobedecendo ordens, explore todo o castelo até encontrar o quarto da Fera

Assustada, Bela foge e se perde na floresta. A Fera vai salvá-la dos lobos e nascerá uma linda amizade

Pegue todas as pétalas de rosas que caem. Ah..... o amor

COMANDOS

A	Abaixa
B	Pula
C	Falar/ apanhar objetos

TEM MUITO MAIS AGUARDANDO VOCÊ ATÉ O FINAL. MAS NÃO VAMOS ESTRAGAR A SURPRESA DESTE ROMANCE

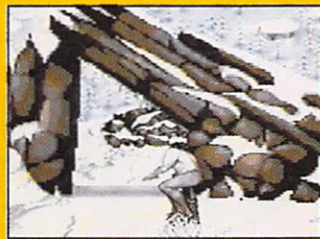
Ilustrações eletrônicas: Tadeu C. Pereira/ AÇÃO GAMES

CLIFFHANGER

As indústrias do cinema e de videogames estão trabalhando juntas e cada vez mais depressa. E o resultado taí: mal saiu das telas e o thriller Cliffhanger (Risco Total), *já rola nas locadoras até em CD. A história é a mesma do cinema e no Sega CD ficou ainda mais animal que na versão para Super NES. O som e as imagens estão melhores (especialmente na abertura) e o game traz uma fase extracabeluda de snowboard (aquele surf na neve, saca?). Stallone tem de surfar numa montanha cheia de rochas, fugindo de uma avalanche. Até pegar as manhas, Stallone vai ter quebrado a cara de tal jeito que não vai ter cirurgião que resolva!*

Fique no canto direito da tela dando punhaladas ou socos sem parar, para detonar os inimigos

Atravesse os penhascos decorando a seqüência da queda da neve e use voadoras em alguns lugares

Suba a montanha ficando embaixo das plataformas para não ser atingido pelas pedras

Fase que não pinta no SNES. Fique bem no meio da tela, sem se mexer, e passe todos os "arcos"

Neste trecho é a mesma coisa: fique no meio da tela (ou seja, bem na borda da pedra) e você passa sem quebrar o nariz!

Acerte o chefão logo depois do seu ataque. Primeiro ele dará barrigadas e, depois, virá correndo para cima de você

COMANDOS

- A – Soco/pegar punhal no chão/ punhalada/pular no snowboard
- B – Chute/acelerar no snowboard
- C – Pulo
- B + C – Defesa/Voadora sem correr
- A + B – Rasteira/jogar punhal
- →, →, C + B – Corre e dá voadora
- →, → + A – Soco forte

CLIFFHANGER / Sony Imagesoft

Ação — Sega CD — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

THUNDERSTRIKE

Os helicópteros de ataque são hoje quase tão rápidos quanto caças e bombardeiros. E com poder de ataque comparável ao de tanques e outros blindados. Ou seja, detonam em qualquer combate.

AH3 Thunderstrike *é uma dessas belezinhas que deixam o inimigo boquiaberto. O helicóptero é superágil e leva mísseis de última geração. Não é à toa que ele surge agora num game animal das softhouses JVC e Core Design. O jogo traz muitas emoções e perigos das operações reais de guerra. Com gráficos e sons muito bons, sem nenhuma frescurinha, você pode entrar de cabeça em cada fase, detonando tudo pela frente com metralhadoras, mísseis e foguetes!*

Volta ao mundo

O jogo tem dez fases, programadas como diferentes missões, com visão tipo simulador, mas você não controla todos os movimentos da sua nave. São missões de vários tipos, daquelas típicas dos norte-americanos, em lugares de todo o mundo: combate a terroristas no Oriente Médio, resgate de um avião Stealth perdido na América do Sul e outras na América Central, Alaska, Europa, China e Sudeste Asiático.

AH3 THUNDERSTRIKE / JVC e Core Design

Simulador — Sega CD — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

A	Atirar
B	Selecionar arma
C + ↑	Subir
C + ↓	Descer

Direcional – Movimentar a mira e pilotar helicóptero

VOCÊ TEM TRÊS ARMAS: TIROS ILIMITADOS, MÍSSEIS TELEGUIADOS (16) E FOGUETES (AO TODO 76)

No painel: ao centro, radar com os inimigos; à esquerda, arma sendo usada; e, à direita, mapa da região, combustível e danos no helicóptero

A mira "clica" no inimigo e indica quando ele é um alvo principal (primary) ...

...ou um amigo, que não pode ser atingido de jeito nenhum!

Uma voz avisa quando um míssil está na sua cola e manda você cair fora se a situação está "braba"

THE SECRET OF MONKEY ISLAND/ Lucas Arts

Adventure | 1 jogador

CD-ROM

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Socorro! Os piratas chegaram ao Sega CD! Calma, não são piratas safados, aqueles pilantras que copiam cartuchos e discos à revelia das produtoras dos games. São piratas de verdade. Os grandes bebedores de rum de Monkey Island. *Uns carinhas que passam por poucas e boas. Entre no espírito e vá até o Caribe enfrentar o fantasma do capitão Le Chuck. Um dos maiores clássicos de microcomputadores já está disponível para o CD-ROM da Sega. Ainda bem.* Monkey Island *é um ótimo Adventure!*

Som animalesco

O game é muito fiel ao PC. Há apenas duas diferenças básicas: a velocidade de processamento (um pouco mais lenta) e a música. O som está fantástico. Com qualidade de CD e muitas novidades, a trilha sonora é nota 10. A resposta não chega a comprometer a diversão. Poderia ser um pouquinho mais rápido, mas tudo bem. O Sega CD nunca foi campeão de velocidade mesmo...

Monkey Island está dividido em três grandes partes. A maior dica é bater papo com todo mundo que pintar na sua frente. As pessoas costumam fornecer informações relevantes. Acompanhe os primeiros passos da resolução do jogo. E nada de colher de chá. Afinal, pirata que é pirata tem de ser esperto. E muito corajoso. Preparado? Sua aventura está apenas começando...

Este menu é uma das poucas novidades do jogo. Aqui você pode selecionar a velocidade em que o texto aparece na tela

Ainda na taberna, entre na cozinha assim que o mestre-cuca sair. Aproveite para descolar vários itens

Nesta taberna você fica sabendo como realizar suas três primeiras tarefas

ROTEIRO ESPERTO

Siga estas dicas passo a passo para progredir no game

✓ Depois de pegar a panela e a carne na cozinha, ande até a ponte na parte de fora. Chute a madeira da ponte até espantar uma gaivota que está comendo o peixe. Espere ela voar para pegar o peixe. Dê o fora da cidade: vá até a clareira para chegar ao circo.

✓ Converse com os piratas. Mui amigos, eles o colocarão dentro do canhão. Use a panela para proteger sua estimada cabecinha.

✓ Já na cidade, converse com o homem que fica na esquina. Aha! Ele lhe entregará o mapa do tesouro. Vá para a esquerda e converse com um bando de piratas. Faça o que eles mandam: entre na porta da direita e pegue uma galinha morta. Converse com a mãe de santo.

✓ Suba até o arco e entre na primeira casa. Descole a pá e a espada e dê o fora.

✓ Volte à floresta e pegue uma flor. Use a sua lição de dança para conseguir chegar ao tesouro.

✓ Chegando ao local do tesouro, use a pá bem no meio do X que está marcado no chão. Isto feito, volte ao mapa e ande até a ponte.

✓ Sabe aquele peixe que você pegou com a gaivota? Entregue-o ao homem na ponte. Vá até a casa que fica na ponta da ilha e abra a porta.

✓ Treine até ficar craque na luta. Em seguida, volte ao mapa e enfrente os piratas. Fale muita besteira: xingue os caras para eles ficarem irados. A briga será boa...

✓ Lute com os piratas até um deles afirmar que você está apto a enfrentar a Swordmaster.

✓ Depois da batalha, volte à cidade e leve um lero com o velho. Quando o idoso der o fora, vá atrás dele. Isso aí, espertalhão: você chegou à casa da Swordmaster.

ISTO É SÓ METADE DA PRIMEIRA PARTE, BRAVO PIRATA! DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ...

Ilustrações Eletrônicas Tadeu C. Pereira/Ação Games

Mad Dog Mc Cree, *o sucesso em arcade, finalmente pinta para a galera em Sega CD para uma seção de detonação animal. A história e os vilões do jogo são exatamente iguais. Por isso, quem já estava craque no Arcade, vai detonar nesta versão. Mas se você nunca jogou este game antes, vai ter dificuldades em algumas telas. Infelizmente, a softhouse American Laser Games estreou mal em Sega CD e não conseguiu transferir com sucesso todas as imagens do Arcade. Em compensação, o som, desafio e diversão estão animais!*

Tiros e mais tiros

Você pode jogar em uma ou duas pessoas, usando joysticks ou pistolas. A história do game é a seguinte: Mad Dog McCree e sua gangue tomaram um vilarejo e mantêm a gracinha da filha do prefeito como refém. Você é um forasteiro bom-de-tiro e deve libertar o xerife, preso na delegacia, para detonar os malfeitores e resgatar a menina. Existe uma seqüência certa para detonar os inimigos e passar cada fase. Se você pega as manhas, tudo fica fácil. Essa seqüência é igual à do Arcade, por isso, você pode praticar em casa para depois detonar num shopping!

Detone primeiro os homens em pé, depois os da mesa e, no final, um no fundo do bar

Mad Dog quer explodir o velhinho. Atire no pavil entre as pernas dele

Mantenha a mira sobre as estrelas e, quando carregada, atire logo! O vilão pode levantar-se depois. Se liga!

Atire na lanterna e em seguida na panela para receber o mapa da mina

O primeiro cara a sair é um refém. Lá dentro, atire no cara atrás da mesa quando ele se levantar sem a refém

AS CABEÇAS DE BOI E CUSPIDEIRAS DÃO MUNIÇÃO E BOLAS EXTRAS

COMANDOS	
A	Atira
B (segurando)	Faz mira andar mais rápido
C (segurando)	Faz mira andar ultra-rápido

Depois de um festival de Sonics, a Sega traz um cartucho com o arqui-inimigo do porco-espinho. Isso mesmo. O sacana Dr. Robotnik ganhou um game. Mas nesta trama ele não está pretendendo destruir a floresta do Sonic, nem raptar seus amigos. Robotnik criou uma máquina muito estranha. Ela atira feijõezinhos coloridos e é controlada por robôs. O que eles querem? Derrotar você. O jogo tem o pique de Columns, só que as peças são feijões. O lance é agrupá-los de quatro em quatro, ou mais, e por cores, para eliminá-los. Teste sua rapidez e coordenação encurralando estes grãozinhos safados.

Modos de jogo

Você pode curtir os feijões de três modos: Scennario, onde você joga com o robô do Dr. Robotnik em vários estágios; o Versus, para jogar com um amigo e o Exercise, para treinar bastante. A gente encarou no modo Scennario.

Stage 1

O robô do estágio aparece no centro da tela. Fique de olho nos marcadores e vá deixando cair

Quando você vence, recebe uma password

A bola brilhante libera feijões transparentes que são arremessados na tela do adversário quando você faz uma sequência de eliminação

O robô muda de expressão quando está perdendo. Essa seqüência detonou o cara. Olha só o desespero da lataria!

O grau de dificuldade pode mudar, mas o pique é o mesmo. Seja rápido!

O páreo é duro. Por enquanto, o empate prevalece. O robô coça a cabeça

REN & STIMPY'S SHOW STIMPY'S INVENTION/Sega
Aventura | 1 ou 2 jogadores | 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Megamaníacos, eis que pinta mais um joguinho maneiro para você: Stimpy's Invention. O game é divertido, bem alto astral com dois cãezinhos engraçados que nunca se desgrudam: Ren, o magrelão, e Stimpy, o mais baitola. Stimpy inventou uma geringonça que transforma qualquer lixo doméstico em deliciosas guloseimas. Mas, no momento da demonstração, a invenção explodiu, espalhando seus estranhos componentes por toda parte.

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Atrás das peças

Jogando sozinho ou em dupla, você encarna um dos heróis caninos e precisa encontrar as peças da máquina, montá-la e depois desligá-la. Tudo isso em seis fases da hora, coloridas e de bom gosto gráfico. Os desenhos e as telas de *Stimpy's Invention* lembram muito *Chester Cheetah*.

Debulhamos o game até o final. Fique com as passwords das primeiras fases e saque os detalhes das fases finais.

PASSWORDS

Fase 2 - 8BZ0000 0DJF2WY
Fase 3 - 8G00003GU0J2WX
Fase 4 - 8910008 M0042WP
Fase 5 - 892000F 6P012WR

TRAVESSURAS DA CACHORRADA

Ren e Stimpy aprontam um montão de travessuras. Saque o que esses dois aprontam.

STIMPY

A apertado + Direcional - Correr
C - Pulo
A - Superpulo
↑ + A - Apertar Ren até ele arrotar
↓ + A - Usar Ren como pá
B - Bumerangue
↑ + B - Jogar Ren para cima
↓ + B - Rolar Ren com um martelinho
↑ + C - Usar Ren como hélice e voar
C + B - Toalhada

REN

A apertado + Direcional - Correr
C - Pulo
A - Ir na garupa de Stimpy e pular nos inimigos
↑ + A - Dar tapa na cara de Stimpy e gritar "Stupid!"
↓ + A - Usar Stimpy como britadeira
B - Apertar barriga de Stimpy para fazê-lo cuspir
↑ + B - Jogar nariz de Stimpy
↓ + B - Rolar Stimpy como uma bola de boliche
↑ + C - Voar usando Stimpy como foguete
C + B - Atacar com mata-mosquito

FASE 5 - THE OUTDOORS

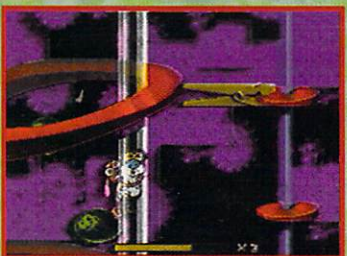
Fase "mutcho" louca! Seu objetivo é pegar uma antena no fim deste estágio.

Cuidado com os tentáculos que saem dos buracos na gengiva

Tome impulso neste dedo para pegar itens no alto da tela

Pegue carona nesta bicicleta aérea: para pedalar, aperte A, B ou C, e movimente-se usando o Direcional

FASE 6 - DENTRO DA MÁQUINA

Sua missão nesta fase é desligar a máquina que você montou. Para isso, você vai dar o maior rolê dentro da geringonça.

Vá de carona nestas bolhas verdes para subir, mas fique pulando para que elas não estourem

Suba por estas lâmpadas, mas espere que elas se apaguem

Coloque todas as quatro chaves na posição "OFF", mas tome cuidado com os choques elétricos

• **Sorvete** - aumenta energia • **Potinho** - aumenta energia
• **Saco de dinheiro** - vale 1.000 pontos • **Lata de refrigerante** - vale 2.000 pontos

STREET FIGHTER II: SCE

5 estrelas no modo Champion – Para jogar com maior rapidez no modo Champion Edition, espere o cineminha de abertura se apagar, aos poucos, e a tela preta escrita "Street Fighter II" aparecer. Aí, aperte rapidamente ↓, Z, ↑, X, A, Y, B e C, se você tiver um joystick de seis botões. Se tiver um de três botões, aperte rapidamente ↓, C, ↑, A, A, B, B e C. Nos dois casos, você ouvirá a voz de Zangief e a tela do título aparecerá. Escolha "Champion" e selecione as cinco estrelas na direita.

ROLLING THUNDER 3

Jogar como Helen – Com este código, você poderá jogar como a heroína Helen, neste jogo animal. Na tela do título, acesse a opção Password e escreva GREED nos códigos. Aí volte à tela do título e inicie o jogo.

GENERAL CHAOS

Ganhe o jogo com um arremessador – Escolha um pelotão que tenha um arremessador ("Chucker") e faça com que ele jogue uma granada no oponente durante o jogo. Enquanto ela estiver no ar, aperte Start para pausar: a granada continuará voando até atingir o inimigo "congelado". Destrua o time inteiro assim.

CD SILPHEED

Recarregar o escudo – Durante o cineminha de abertura, pegue o joystick 1 e aperte →, ←, A, →, ↑, C, B, ↓, ←, B, A, ↑ e Start. Comece o seu jogo normalmente e, quando o escudo estiver fraco, aperte A repetidas vezes no joystick 2 para recarregá-lo.

STAR WARS/Lucas Film			
Ação	4 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Ilustração eletrônica Tadeu C. Pereira/Ação Games

Finalmente, a turma do Master vai poder curtir este clássico do cinema. Star Wars chega no seu console com gráficos muito bonitos e desafio legal. O game já teve versões diferentes para Mega Drive e Super NES. É uma igualzinha para Nintendo. O pique é diferente das anteriores e bem menos animal. Mas dá pra curtir na boa a dura empreitada dos Rebeldes que estão sempre precisando salvar a princesa Lea.

Numa distante galáxia...

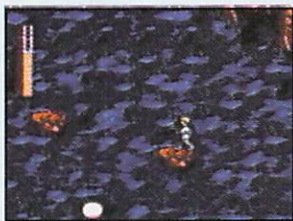
Os rebeldes tiveram sua primeira vitória na batalha contra o Império. Quando estão retornando à sua base, espiões se infiltram na nave e levam a princesa Lea com planos secretos que podem vencer o Império. Adivinhe o que você precisa fazer? Jogando como Han Solo ou Luke Skywalker, seu objetivo é chegar até a Estrela da Morte e, é claro, salvar a princesa.

FASE 1
Explorando as cavernas

São várias cavernas para você vasculhar. Mas, não precisa entrar em todas. Cada vez que sair de uma caverna, você volta à navezinha.

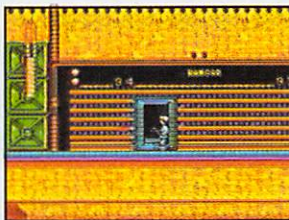
Atravesse este cenário subterrâneo pulando de pedra em pedra e desviando das gotinhas que caem

Explore ao redor das pedras e encontre a entrada das cavernas

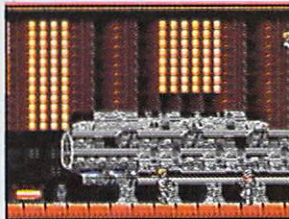
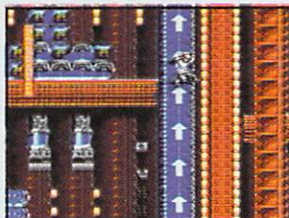
Não dispense esta arma. Ela recarrega sua munição e a saída está bem perto dela

Esta bola piscante recarrega totalmente sua energia

FASE 2
Bar espacial

Guardas do Império andam de um lado para o outro procurando os Rebeldes. Atreva-se mesmo assim.

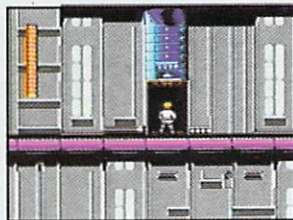
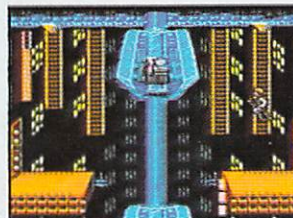
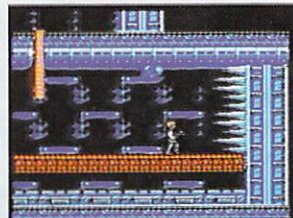
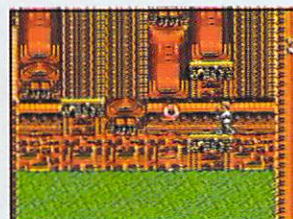
Detone os guardas do Império a rodo. A princesa está em perigo e o tempo é seu inimigo

Esta saída dá para o hangar. Uma nave é fundamental para chegar à Estrela da Morte

FASE 3
Hangar

Você conseguiu chegar ao hangar. Mas não é fácil pegar uma nave.

Os guardas fazem de tudo pra impedi-lo de chegar à nave. Detone-os sem piedade

Siga este caminho de setas para subir numa boa. A saída está à esquerda.

Você está na nave e deve desviar destes meteoros. É bico

FASE 4
Estrela da Morte

Muitos cenários fazem parte desta fase. Você deve percorrer tudo.

Use e abuse dos vários elevadores que pintam neste cenário. Com a ajuda deles, você encontrará a saída

Para destruir este eixo, suba na escada, pule rapidinho, vire e atire

Estas esteiras ajudam mas também atrapalham. Dão impulso mas fazem você voltar atrás. Vá na manha

Um bicho muito louco pula do mar verde para engolir você. Suba as plataformas para fugir

COMANDOS

Botão 1 - Atira
Botão 2 - Pula
Botão 1 segurado - Corre

VOCÊ AINDA VAI PENAR MAUS BOCADOS ATÉ ENCONTRAR LEA. MAS A GENTE DEIXA O RESTO COM VOCÊ. BOA SORTE!

ULTIMATE SOCCER / Rage			
Esporte		1 a 64 jogadores	
Lançamento Tec Toy			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Moçada do Master, parabéns! Ultimate Soccer é um dos melhores jogos de futebol que já pintaram para o seu console, pois é a versão para 8 bits de Striker, do Super NES. O jogo é dinâmico, tem boa jogabilidade e é cheio de detalhes legais, como optar entre seis línguas diferentes. Com certeza, Ultimate Soccer vai agradar os fãs de futebol e até mesmo a galera que não curte o Master. O game permite até 64 jogadores alternadamente!

DOMINANDO A PELOTA

O jogador que está sob seu comando é aquele que é perseguido por uma setinha ao lado

Escanteio ou lateral: observe os pontos brancos e escolha a direção da trajetória bem rápido

Quando você estiver com a bola perto do gol adversário, chute cruzado perto do bico da grande área

No momento de chutar, tente fazer altos efeitos com o direcional

MANEIRAS DE JOGAR

É só apertar Start e ver um montão de tópicos na tela. Veja como suas opções aparecem na tela escolhendo textos em espanhol.

Amistoso 1 jugador e Amistoso 2 jugador- Disputa simples, desligada de qualquer torneio. O primeiro ícone é para jogar contra o computador e o segundo é para dois jogadores.

Escolha o esquema e o comportamento táticos de sua equipe antes de pisar em campo

Liga Ultimate- Um torneio por pontos corridos, turno e returno. É aquele lance: as equipes jogam entre si duas vezes. Os times participantes podem ser conduzidos pela máquina ou jogadores

Você pode escolher a quantidade de seleções que entram na Liga

Tiro de penalti-- É só disputa de pênaltis. Os botões do joystick servem para o batedor chutar e o goleiro pular. O Direcional dirige a bola

Procure chutar cruzado, no ângulo do gol. Goleiros: escolham um canto!

Copa Ultimate- É a Copa do Mundo mesmo. Só que o sistema é radicalmente eliminatório: perdeu uma, sai fora.

Todas as 64 equipes entram na Copa, sendo comandadas pelo computador (c) ou por jogadores (p)

Preseleccion- Serve para você sacar o nível de qualidade das equipes

As seleções estão divididas em quatro grupos: do melhor (A) para o pior (D). Saque as equipes do grupo A

MAIS OPÇÕES

GRAMADO	Normal, úmido, molhado ou seco
VENTO	Nenhum, normal, suave ou forte
DURAÇÃO	Dois tempos de 1 a 5 minutos
DIFICULDADE	Fácil, normal, difícil e muito difícil
MÚSICA	Só efeitos sonoros ou músicas

COMANDOS

1	Passar a bola
2	Chutar a bola
1 + 2	Trocar de esquema tático durante uma partida automaticamente

NO FINAL DE CADA JOGO, O COMPUTADOR DÁ A ESTATÍSTICA POR SELEÇÃO

CLIFFHANGER / Sony Imagesoft

Demo | 2 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O grande sucesso de ação do cinema em 1993, Cliffhanger *(Risco Total), está sendo lançado pela Sony Imagesoft para Nintendo nos Estados Unidos, no início deste ano. Como no filme, Gabe Walker (Silvester Stallone) tem de resgatar o dinheiro nas montanhas e enfrentar Qualen e sua gangue. Você precisará de toda a sua habilidade para escalar montanhas, pular penhascos e fugir de avalanches arrasadoras. No caminho, vai encarar águias e lobos ferozes, que enxergam em você o prato que não tiveram toda a semana. Pintam vários itens no caminho que o ajudam a passar a salvo pelo terreno e sobreviver no frio das montanhas.*

ITENS

BOTAS – Para correr nas montanhas

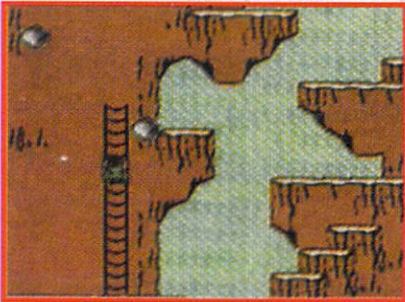
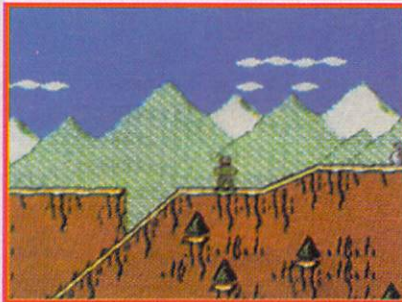
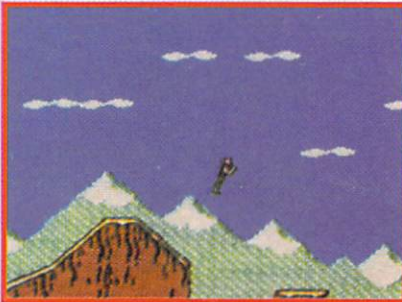
REVÓLVER – Traz apenas seis tiros. Economize

PUNHAL – Para espetar ou atirar em animais ou inimigos

SACO DE DINHEIRO – Mantém o seu nível de saúde

DINHEIRO EXTRA – Queime-o para se aquecer no frio

2 Mega de ação

O demo traz quatro fases de pura emoção. O jogo tem bons gráficos, para um game de 2 Mega de NES, mas os personagens continuam pequenos e difíceis de se ver. Mesmo assim, a curtição não fica comprometida. Não dispense os itens que encontrar no caminho. Eles são valiosíssimos para encarar animais, inimigos e obstáculos que rolam.

Tome cuidado com as pedras que caem enquanto você sobe as montanhas

Se você fica parado, pensando na vida, congela. Portanto, mexa-se!

Cuidado ao pular de uma plataforma a outra. Pode haver gelo no topo e você escorrega!

Se encontrar dinheiro, queime-o numa fogueira para se esquentar!

Para descer escorregando, pegue o corpo do chefão detonado e use-o como trenó

FASE 1-1

Você deve encontrar alguns alpinistas encalhados, enquanto evita animais selvagens e avalanches

CLUBE

VENDO

As edições 28 à 31 e 33, 43 e 44 Revista Ação Games. João P.A. de Flores, tel.: (051) 340-1355, Porto gre, RS.

As edições 29 à 32, 35 à 46 e 40- da Revista Ação Games. Francimar imarães, tel.: (011) 524-6981, São ulo, SP.

Game Genie para SNES. Marcelo rtins, tel.: (071) 351-0528, Salvador,

SNES. Pedro Luís, tel.: (011) 205- 99, São Paulo, SP.

SNES. Hugo Alex C. Nunes, tel.: 1) 286-9089, Jd. Botânico, RJ

SNES. Christiano Santos, tel.: (011) 4-1798, São Paulo, SP.

SNES. Cláudio Marcelo T. Almeida, : (021) 258-7772, Rio de Janeiro,

Turbographics com CD e cartu- os. Ednelson José Lazzarin, tel.: (011) 2-9567, São Paulo, SP.

Sega CD americano. Elenice Ap. rreira, tel.: (011) 205-9099, São Pau- SP.

Mega Drive. Mauris Henrique dos ntos, tel.: (011) 36-5264, São Paulo,

Mega Drive. João Estrela Brandi, : (0532) 43-1472, Dom Pedrito, RS.

Mega Drive. Guinter F.Costa, tel.: 9) 321-1301, Vilhena, RO.

Mega Drive. Carlos Eduardo B. evidi, tel.: (0412) 254-7769, Curitiba,

Game Gear. Fábio R. Coura, tel.: 21) 281-8878, Rio de Janeiro, RJ.

Master System 2. Gustavo M. Oli- ra, tel.: (0175) 71-1304, Sta. Adélia,

Master System 2. Rodrigo Sampaio z, tel.: (011) 291-8828, São Paulo,

Master System 2. Fábio M. Bar- so, tel.: (011) 701-2439, São Paulo,

Master System 2. Tiago M. Ber- rdes, tel.: (011) 530-0834, São Pau- SP.

Master System 3 compact. Mar- o de Sousa Passos, tel.: (071) 244- 25, Salvador, BA.

Master System. Bruno R. Matteoli, : (027) Conceição da Barra, ES.

Master System 3. Álvaro M. P. Brisolla Jr., tel.: (011) 523-3768, São Paulo, SP.

Dynavision 3. Vitório Machado, tel.: (051) 223-6671, Poá, RS.

Dynavision 3. Alexander M.P.Barros, tel.: (011) 511-1304, São Paulo, SP.

Phantom System. Anderson F. Oliveira, tel.: (051) 249-9412, Porto Alegre, RS.

Hi Top Game. Andrigo Bernert, tel.: (041) 246-6025, Curitiba, PR.

Micro Genius com adaptador A60. Rozalvo Inácio Rosa, tel.: (011) 810-4643, São Paulo, SP.

Computador MSX Expert Plus. Fernando Wolff Swatowiski, tel.: (021) 393-7624, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

Mega Drive completo por SNES completo. Ana Camila A. Campos, tel.: (0152) 32-2205, Sorocaba, SP.

Mega Drive completo por SNES completo. Márcio Sakalauskas, tel.: (011) 247-5212 (recados), São Paulo, SP.

Game Boy com 5 cartuchos por Game Gear com um cartucho. Eiji Komatsu, tel.: (011) 563-7980, São Paulo, SP.

Bicicleta com 18 marchas por SNES completo. Wagner Alexandre S.Alves, tel.: (011) 858-9887, São Paulo, SP.

Teclado por SNES. Felipe Roberto S. Alves, tel.: (011) 858-9887, São Paulo, SP.

Computador TK 3000 completo por Mega Drive ou SNES. Luciano Gonçalves Bernardes, tel.: (051) 241-2453, Porto Alegre, RS.

SNES completo por um Microcomputador. Thiago Rodrigo Perille, tel.: (011) 429-6755, Carapicuíba, SP.

Cartucho Quack Shot, do Mega por um do SNES. Pérsio H. França, tel.: (011) 268-4862, São Paulo, SP.

Cartucho Jurassic Park, do Mega por outro de meu interesse. Flávio Andrade Lima, tel.: (041) 345-2396, Curitiba, PR.

Cartucho NBA do Mega por outro de meu interesse. Ricardo Murbach, tel.: (011) 266-1858, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de Master System. Francisco S. Barbosa, tel.: (011) 521-9293, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de NES. Jorge Luís Filho, tel.: (0152) 32-2205, Sorocaba, SP.

Cartucho Super Contra, do NES por outro de meu interesse. George L. Ferrari, tel.: (027) 336-8741, Cariacica, ES.

COMPRO

As edições 01 à 27 da Revista Ação Games. Hélio G. Mata Machado, tel.: (011) 64-7637, São Paulo , SP.

As edições 35 e 37 da Revista Ação Games. Fábio C. Veronez. Rua Martins Fontes, 220 , Op. Nova, CEP 88809-060, Criciúma, SC.

As edições 01 à 45 da Revista Ação Games. Gustavo Rezende Moura, tel.: (051) 225-9208, Porto Alegre, RS.

As edições 01, 04, 05, 09, 13 à 16, 19, 20 a 29, 35, 37, 39 à 46. Fábio Correia de Lima. Rua Ezio Padilha de Oliveira, 179, Jd. Gracinda, CEP 07082-270, Guarulhos, SP.

Game Genie para Nintendo 72 pinos. Fabiano da Silva Machado, tel.: (051) 339-1636, Porto Alegre, RS.

Mega Drive, Master System e NES usados. Fábio Sergenti, tel.: (011) 291-5038, São Paulo, SP.

As edições 01 à 05 da Revista Ação Games. Cláudio Aparecido Toledo, Rua Santo Angelo, 249, CEP 18500-000, Laranjal Paulista, SP.

Mega Drive ou SNES. Fábio Sergenti, tel.:(011) 291-5038, São Paulo, SP.

Cartucho Family Tennis e adaptador Super Multi Tap do Nintendo. Luiz F. P. Alves, tel.:(011) 833-9662, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de SNES. Élcio I.Tokuda, tel.:(011) 215-8298, São Paulo, SP.

Cartucho Zelda II The Adventure of Link, do Nintendo. Yian Emerson Schulz, tel.:(063) 821-1583, Araguaina, TO.

PARA ANUNCIAR Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

Na edição passada vocês curtiram a primeira parte da resolução completa deste game. Delicie-se com o final desta estratégia que a gente preparou especialmente para vocês, PC-maníacos. Preparados? Então, vamos lá. Nunca é demais lembrar que esta não é a única solução possível para Alone in the Dark. Só é a mais fácil, a mais "pá-pum".

Na Biblioteca

Use a lanterna, entre e deixe-a no chão. Corra para a esquerda e para a direita até achar a passagem secreta. No lado direito, há um mecanismo para acionar a porta. Deixe/Coloque o Livro Falso na prateleira. Entre no Quarto Secreto (**FOTO 1**). Saia pelas portas duplas fechadas, sem esquecer de pegar a lanterna e vá até o final das Escadas de Pedras (de novo!).

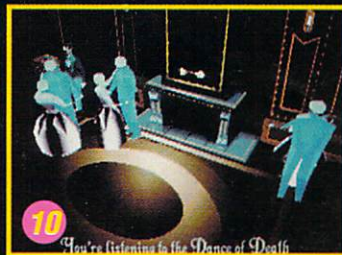
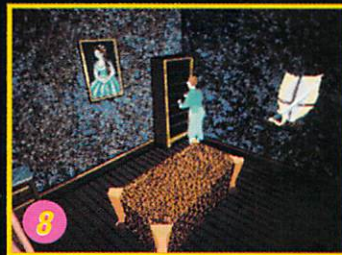
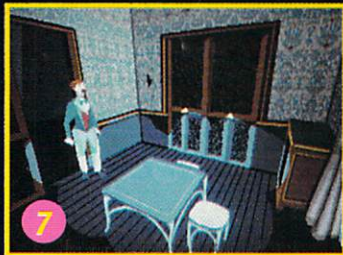
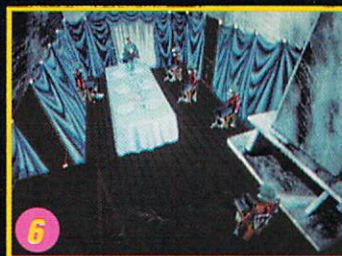
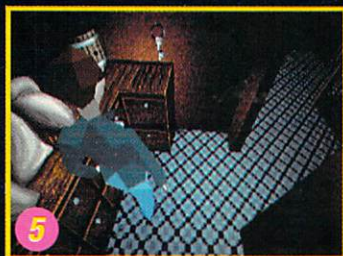
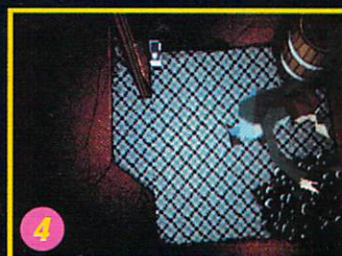
No Quarto Secreto

Pegue o talismã. Abra/Procure as prateleiras atrás de três adagas, livros e pergaminhos (**FOTO 2**). Fique no centro do pentágono para conseguir ler o Livro Amarelo (De Vermis Mysteriis) sem se machucar. Deixe todas as adagas, menos a Lâmina Sinusoidal (aquela toda curva). Leia e abandone os livros e pergaminhos. Saia para a Biblioteca e mate o vagabundo com a última adaga. Deixe a adaga (**FOTO 3**).

No final das Escadas de Pedras (outra vez)

Vá para a direita pela porta fechada e entre na Cozinha.

Na Cozinha

Pegue o caldeirão de sopa (Pot of Soup). Entre na dispensa perto da janela. Procure uma caixa de sapato na pilha de carvão (Coal Pile) (**FOTO 4**). Pegue o revólver dentro da caixa de sapatos e deixe a caixa vazia. Pegue a lata de óleo no canto e use-a para recarregar a lanterna. Deixe a lata. Use a jarra no barril cheio de água. Volte para a Cozinha. Entre na outra dispensa e pegue a chave pendurada no gancho (**FOTO 5**). Procure uma caixa de biscoitos e coma se precisar de mais alguns pontos de energia. Vá, pela única porta fechada, até a Sala de Jantar.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Na Sala de Jantar

Vá imediatamente até a mesa e Deixe/Coloque o caldeirão de sopa (**FOTO 6**). Vá pela porta simples até o Parlatório.

No Parlatório

Pegue o isqueiro na mesa e use a jarra com água no cinzeiro (**FOTO 7**). Abra o pequeno armário perto da janela e procure um disco e um livro. Leia e deixe o livro (Memories) e também o disco (Chopins's Posthumous Opus 69 Nr.1). Use a chave dourada que você pegou no Novo Quarto de Jeremy para abrir a porta da direita. Deixe a chave e entre.

No Estúdio

Dê um look nas prateleiras do canto para achar um livro (The Tale of Captain Norton) e um disco (Saint-Saens's Dance of Death - **FOTO 8**). Leia e deixe o livro. Saia do Estúdio, atravesse o Parlatório e vá para o Terceiro Corredor. Nem pense em deixar a casa agora: isto seria uma péssima idéia. Entre na Sala de Estar.

Na Sala de Estar

Use a espada (do cavaleiro) para matar o pirata (Capitão Norton - **FOTO 9**). Pegue a chave que ele deixará e o livro entre as telas de pinturas. Leia e abandone o livro (Demonia Particularis). Use a chave do pirata nas portas duplas e entre no Salão de Dança. Deixe a chave.

No Salão de Dança

Ignore o disco da direita (J.Strauss's Blue Danube). Use o disco (Saint-Saens's Dance of Death) no gramofone (**FOTO 10**). Evite os dançarinos e pegue a chave que está no centro da parede. Deixe o gramofone e o disco e saia pela mesma porta que entrou. Volte para o Terceiro Corredor.

No Terceiro Corredor

Vá até o final das Escadas de Pedras e destranque a porta da direita, usando a chave prateada (aquela da Cozinha). Entre no Porão. Em seguida, passe pelo Parlatório para chegar ao Estúdio (novamente!).

No Porão

Evite os ratos e pegue as balas que estão em cima do balcão, atrás das escadas. Pegue o pedaço de madeira que segura os barris (**FOTO 11**). Não entre na caverna por este lado! Saia do Porão.

No Estúdio (de novo)

Va até a espada e escudo e Deixe/Coloque o velho sabre no escudo (**FOTO 12**). Desça pela escada até as Cavernas.

Nas Cavernas

Corra quando estiver atravessando a ponte (**FOTO 13**). Vá pelo túnel da esquerda. No entroncamento, corra do verme com o revólver, pronto para matar algum monstro. Corra para a direita quando encontrar a porta de pedra e mate a besta voadora. Continue pelo túnel até o verme pintar.

Vire e, rapidamente, volte pelo túnel. Volte até chegar à porta de pedra e entre por ela. Pule para a passarela, abaixo de você (**FOTO 14**). Vá para a esquerda. Pule (verbo Jump: nova ação) por sobre a ponte e suba para a passagem. Passe pela porta de pedra fechada da direita e destrua a criatura à esquerda (**FOTO 15**).

Continue em frente até encontrar uma Sala com Colunas. Mate a criatura voadora. Pule de coluna em coluna até atingir o outro lado (**FOTO 16**). Se você cair, volte descendo pelo túnel até uma bifurcação e vá para a direita na passarela. Cuidado com os terríveis montros aquáticos que pintam no seu caminho. Desca pelo túnel até outra bifurcação. Vá para a direita, chegando à caverna com os sabres e as caveiras (**FOTO 17**).

Ache o baú e use a chave esquisita para abri-lo: pegue uma pedra preciosa e um livro. Leia e deixe o livro (A Pirate's Log Book). Empurre a pedra para o lado e entre numa pequena caverna. Vá pela caverna, dobre a esquina, desça e continue em frente, passando por uma porta de pedra (esquerda). Use a lanterna e entre no Labirinto. Lembre-se da porta de pedra fechada à esquerda assim que você entrar (**FOTO 18**). Vá da esquerda para a direita até conseguir visualizar a porta. Siga as instruções abaixo.

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

O caminho é este

Em frente, direita, esquerda, direita (única opção), esquerda, esquerda, esquerda (única opção), esquerda (única opção), direita (única opção), direita (única opção), esquerda (única opção), em frente (passando uma entrada à esquerda), esquerda, direita (única opção), esquerda (única opção), esquerda, direita (única opção), em frente (passando por uma entrada à esquerda), direita (única opção), esquerda, esquerda (única opção) e finalmente direita até uma porta. Deixe/Coloque a pedra preciosa na porta. Siga pela caverna até chegar a um lugar onde há uma árvore no centro. Vá em direção à árvore e ao altar, evitando as bolas de fogo e os monstros aquáticos (**FOTO 19**).

Pegue o Gancho (Hook) em cima do altar. Deixe/Coloque o talismã no altar para parar as bolas de fogo (**FOTO 20**). Para evitar os monstros, use o isqueiro para acender a lanterna (se você ficou sem óleo agora, comece tudo de novo). Atire a lanterna na árvore. Siga as instruções e "CAIA FORA!".

Suba na plataforma oposta a você e use o gancho para abrir a porta. Vá pela esquerda para chegar ao labirinto e para a direita até chegar à porta de pedra. Use o gancho para abri-la. Siga pela esquerda, pulando na passarela e seguindo para a esquerda. Pule a ponte para o outro lado e suba. Vá pelo túnel até a bifurcação e siga pela esquerda (na sua direção). Na segunda bifurcação, vá para a direita, saindo no túnel que dá no Porão. Subas as escadas até as Escadas de Pedras e siga pelo Terceiro Corredor até a porta de saída da casa. UFA! Incrível: você conseguiu escapar!

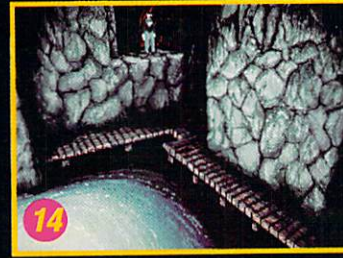



Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

NOVOS ARCADES FAZEM A CABEÇA DA GALERA NOS STATES

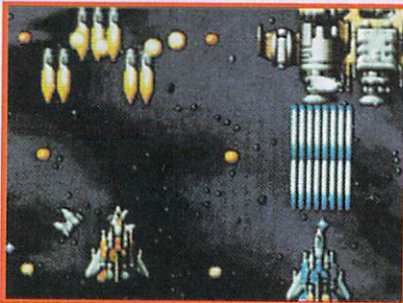
Um show de novidades! Todo ano é a mesma coisa. Dezembro e janeiro são os meses em que as empresas lançam suas melhores máquinas. Confira os arcades que já enlouquecem a galera americana. E que, se tudo der certo, vão fazer a sua cabeça logo, logo.

HUMAN CUP '93 GRAND STRIKER

Cansado dos arcades de futebol da Taito? Tudo bem. A Human resolveu acabar com os seu problema. No embalo da Copa do Mundo dos States, este game de futebol chega em boa hora. Os gráficos são cristalinos e funcionais, os efeitos sonoros estão muito bem colocados e a jogabilidade é quase perfeita. *Human Cup' 93 Grand Striker* é fácil de aprender. Mas muito difícil de ficar craque. Jogar uma partida contra o computador não é como encarar a Bolívia nas Eliminatórias da Copa. Afinal, o maior trunfo deste arcade é a velocidade e não a altitude...

Não dê uma de Parreira! Use uma tática decente e parta pra cima para fazer gols espertos. Ao ataque!!!

MAD SHARK

Desde *Space Invaders* que os arcades espaciais fazem sucesso. E *Mad Shark*, produzido pela Allumer, não deverá ser exceção. Você é o piloto de um caça ultramoderno e tem a missão de destruir acampamentos inimigos espalhados pelas fases. O esquemão do jogo é manjado: coletar armas, que vão de lasers a mísseis, aumentar seu arsenal e detonar tudo o que pintar. Até aí, nada demais. O lance é que os gráficos são simpáticos e a resposta é excelente. Resultado: um ótimo arcade espacial. Principalmente na opção para dois jogadores. Chame um brother e embarque nesta viagem pelas estrelas.

Voe lado a lado. Senso de equipe ajuda muito na hora de detonar inimigos grandes como estes

DYNA GEARS

Pesadelo pouco é bobagem! Saca aquelas criaturas estranhas que você vê em pesadelos e valem uma boa insônia? Pois é, a Sammy colocou um monte deles em *Dyna Gears*. É uma mistura de ação com Adventure, cheio de monstrengos cabeludos. Roger e Arnold, os protagonistas, devem usar seus poderes naturais e armas especiais para destruir os monstros. Pule, escale e atire. Faça de tudo para manter-se vivo. Não será fácil. Quem avisa, amigo é.

Os ataques especiais variam de acordo com o personagem. Use-os para livrar-se de inimigos indesejáveis

DRAGONBALL Z

Eles voltaram! Não é que a galera de um dos seriados preferidos pelos japoneses continua boa de briga? *Dragonball Z*, da Banpresto, é o arcade importado mais comentado nos States. Sucesso absoluto no Japão, este jogo de luta tem gráficos do balacobaco e golpes supimpas. A movimentação dos personagens é um show à parte. Como na versão para SNES, o desafio é puxado. Mas nada que um cara esperto e louco por uma pancadaria (como você!) não tire de letra.

Gráficos animais com o charme dos quadrinhos. Dragonball Z é um arraso!

GROUND EFFECTS

Então prepare-se para acelerar forte. *Ground Effects* não traz nenhuma grande novidade. E por isso mesmo é bacana! Você comanda um F-1 por diversas pistas animais, enfrentando feras da velocidade na tentativa de vencer as provas. Os efeitos visuais são chocantes e o desafio é de arrepiar. Bola dentro da Taito, uma das maiorais dos arcades.

Dê um look nesta "fritada". O realismo de Ground Effects impressiona. Não fique babando, senão você derrapa...

ISTO É SÓ UM APERITIVO. NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES, MAIS NOVIDADES PRA VOCÊ, ARCADEMANÍACO

Ilustração eletrônica: Kao/AÇÃO GAMES

MORTAL KOMBAT II

Delírio, excitação, loucura, paixão e filas longuíssimas. O motivo de tanta agitação é um só:* Mortal Kombat 2 *já está nos fliperamas americanos. Na edição passada, você curtiu imagens exclusivas do game em primeira mão. Chegou a hora de ficar sabendo de alguns detalhes deste arcade totalmente animal. E como toda ajuda é bem-vinda, comecem uma corrente para esta maravilha aportar rapidinho por estas plagas.

Doze personagens

Recapitulando: *MK 2* traz doze personagens. Sete são manjados: Liu Kang, Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Scorpion, o chefão Shang Tsung e o verdíssimo Reptile. Os cinco estreantes são Kung Lao, Mileena, Jax the All-American, Kitana e Baraka. Como de costume, todos são gente finíssima. Uma moçada que se amarra em decepar cabeças, arrancar corações, quebrar braços e pernas e outros carinhos do gênero.

Os gráficos dão um banho nos da primeira versão. O esquema é o mesmo. Atores de verdade lutaram e suas imagens foram digitalizadas para tornar o game o mais real possível. Os cenários detonam. *MK 2* tem dez cenários, contra apenas seis do arcade original. E os detalhes da animação estão muito mais animais. Isso sem falar no som! O novo sistema DCS permite mais e melhores vozes digitalizadas, além de músicas superlegais. Uma trilha sonora da hora.

Mais mortais!! Mais golpes!!!

Ok, o visual é legal e o som é maneiro. Mas e os golpes? É aí que o show começa! Todos os personagens têm golpes arrasadores. E pelo menos DOIS MORTAIS cada um. Não está satisfeito? Tudo bem. Cada lutador tem 5 ou 6 golpes secretos. Ainda é pouco? Então, tá. Segundo Ed Boon e John Tobias, programadores de *MK 2*, há três personagens escondidos no jogo. E, de leve, "detalhes que não serão descobertos por meses e meses". Certo! Os caras são cobras mesmo. Mas não precisavam esnobar pobres mortais como a gente...

Confira imagens exclusivas de quatro dos cinco novos personagens de *MK 2*. Para você poder identificá-los melhor, damos o rosto de cada um e uma seqüência de golpes detonantes. Só ficou faltando mostrar a charmosa Mileena. Mas não fique bravo. Ela é bem parecida com Kitana. Divirta-se!

Kitana

Mortal absurdo de Kitana reduz o grandalhão Jax a nada mais que pó

Kung Lao

A magia de Kung Lao detona Johnny Cage

Jax

Golpe secreto de Jax acaba com Reptile

Baraka

Chute esperto abala Shang Tsung

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão -** Suzete Stimpel. **Designer Gráfico -** Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustração de Capa -** Sérgio Carreiras. **Consultores -** Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto -** André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor -** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Fotos -** Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **51**, janeiro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Fotoline e Proposta Editorial Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DEMAIS! SAQUE SÓ

MEGA
TOEJAM & EARL 2

Os dois maluquinhos se enrolam em seu próprio planeta. Mais fácil que a primeira versão e com novas músicas pra você curtir

SEGA CD
GROUND ZERO TEXAS

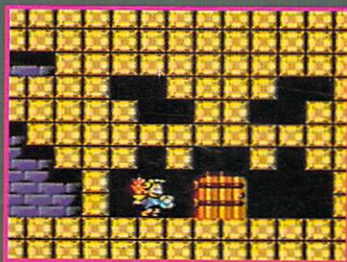
Extraterrestres estão invadindo o Texas. Só você pode impedi-los, com a ajuda de uma arma e algumas câmeras. Que delírio!!!

SNES
SECRET OF MANA

Mais dicas pra você continuar debulhando esse super RPG

SIDE POCKET

O mais badalado cartucho de bilhar chega agora ao 16 bits da Nintendo. Se você gosta, não pode perder

MASTER
A TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE

Tudo, tudinho! Estratégia completa para você detonar o Capitão Feio e resgatar nossa adorável dentuça. Sem levar coelhadas!!

PC
PRINCE OF PERSIA 2

Enfim, a estratégia pra passar aquela droga de tocha na qual todo mundo empacou! Você não vai acreditar na solução

AÇÃO GAMES: VOCÊ NÃO PERDE POR ESPERAR

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

CADERNO D+
CADERNO D+
CADERNO D+

tilibra